№ 4 (52)
апрель 2004 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

# виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com





## Unreal Tournament 2004

## Neighbours From Hell 2: On Vacation

неплохое продолжение игры, которая в краткие сроки стала довольно популярной

## SSX 3

Мимо меня, воля что-то нецензурное, пролетит вверх тормашками мой противник и покатится, кувыркаясь, дальше, постепенно превращаясь в снежный ком.

## Far Cry

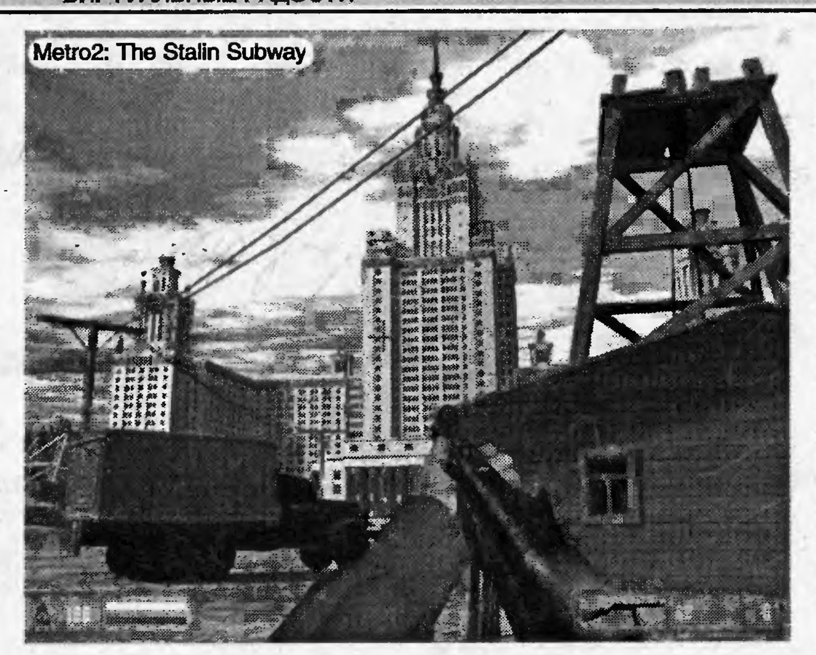
Ну что, вы готовы окунуться в сверкающий яркими красками и залитый солнечным светом ад? Не сомневаюсь, что «да»...

# НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

## РЕЛИЗЫ

Дождались, наконец! После долгой зимней спячки релизы (да еще какие!) начали сыпаться словно из рога изобилия. Вот уж действительно "играй не хочу": для любителей синглплеерных экшенов великолепный **Far Cry** (обзор на стр. 16-17), вымученный **Counter-Strike: Condition Zero** и любопытный **Painkiller** (обзор демо-версии на стр. 32), который должен в ближайшее время появиться на прилавках. Предпочитаете качественные стэлс-экшены? Не вопрос, ищите **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. Поклонникам многопользовательских забав срочно бежать в магазин за **Unreal Tournament 2004** (см. стр. 28-29) или **Battlefield: Vietnam**. Обожаете hack'n'slash с элементами RPG, "a-la Diablo"? В таком случае без промедления знакомьтесь с продуктом под названием **Sacred** (стр. 14)! Предпочитаете стратегии? Тогда ваш несомненный выбор — **Jagged Alliance 2: Wildfire** (учтите, сложность там — ого-го-го, т.е. не для начинающих!) или **Lords of the Realm 3**.

Совсем скоро должны выйти в свет такие проекты, как **Syberia 2, Beyond Divinity, Manhunt** и **Hitman: Contracts** (30 апреля), а чуть попозже (в мае) **Thief: Deadly Shadows** и иже с ним. "Даешь больше новых хороших игр!" — ведь что еще нужно геймеру для счастья?



Metro2: The Stalin Subway



## АНОНСЫ

Французская Cyanide Studio анонсировала **Chaos League**: стратегию-симулятор, в которой вам доведется управлять командой по американскому футболу. Только команда эта будет не простой: игроками будут разнообразные веселые товарищи, вроде орков, гоблинов, рыцарей и других персонажей из фэнтэзийных вселенных (10 рас, по 7 представителей в каждой). Мордобой, аферы, нечестная игра и прочие хулиганские шалости поощряются. Думаю, проект получится, как минимум, забавным, поэтому ждем выхода: обещают уже этим летом.

Немецкие разработчики, команда House of Tales, анонсировали проект **Moment of Silence**. Игра будет представлять собой киберпанк-адвенчюру: мрачноватое будущее, герой-одиночка против всемирного заговора и все сопутствующие радости. Moment of Silence будет содержать 500 игровых экранов (пререндеренные задники, на них будут накладываться рассчитываемые в реальном времени трехмерные модели персонажей), 35 NPC, 8 часов речи и полчаса видео. Точные сроки выхода не афишируются, но компания рассчитывает выпустить игру в этом году.

Ubisoft, выпустившая в последнее время несколько супер-пупер-мегахитовых проектов (вроде Prince of Persia: Sands of Time, Far Cry и Splinter Cell: Pandora Tomorrow), анонсировала очередную, уже пятую, часть экономико-стратегического сериала **The Settlers** от бессменных разработчиков из Blue Byte. Правда, об игре толком ничего-то и не известно (ждем обновлений официального сайта http://www.thesettlers.com), кроме того, что игра будет выполнена в полном 3D (на движке RenderWare от Criterion) и что дата выхода намечена на конец года. Кстати, первая часть The Settlers (Serf City) увидела свет аккурат десять лет тому назад.

Та же Ubisoft подтвердила слухи о разработке продолжения приятного тактического шутера **Ghost Recon**. К сожалению, подробности о проекте пока не известны, но они, по слухам, обязательно появятся в скором будущем (ближе к E3, наверное).

Очередного (но уже другого) "Принца" обещает подарить нам iMU Studios. Экшен с элементами RPG **Prince of Thunder** базируется на извечной борьбе "бобра с ослом". Грозятся включить в игру аж 12 классов персонажей, 4 режима игры и 32 уровня, а также 18 видов оружия. Выход игры намечен на май 2005 года, все подробности на официальном сайте — http://www.princeofthunder.com.

Празднующий в этом году десятилетие **Beneath a Steel Sky**, классический квест в киберпанковском антураже, переродится в новом обличье. Родители, Revolution Software, к сожалению, конкретной информации о проекте пока не сообщают, но ожидается, что релиз состоится не ранее чем в 2005-2006 году.

EA ничуть не удивила игровую общественность анонсом адд-она **Call of Duty: United Offensive**. Релиз запланирован на осень, разработчиком станет студия Gray Matter Studios (Return to Castle Wolfenstein).

Компания Atari сообщила о разработке третьей части "паркостроительного" ("парк" в смысле "парк развлечений", конечно) сериала **RollerCoaster Tycoon 3**. Игра будет выполнена в полном 3D, а также представит несколько оригинальных нововведений, вроде качественной проработки "группового ИИ" посетителей парка и возможности прогуляться по своему творению в режиме от первого лица.

Студия Digital Extremes объявила **Pariah**, FPS в футуристичной, написанной сценаристами с нуля, вселенной. Первая демонстрация — на E3, релиз — в этом году.



Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

Black&White 2

## ИНТЕРНЕТ

Круто поменялся сайт стэлс-экшена **Manhunt** — http://www.rockstargames.com/manhunt. Моря крови и прочие сопутствующие радости ждут нас уже 20 апреля.

Microsoft открыла страницу сиквела отличного экшена с элементами RPG, **Dungeon Siege 2**. Все желающие направляются сюда: http://www.microsoft.com/games/pc/dungeonsiege2.aspx.

Обновился и сайт трилогии **Advent Rising**, амбициозных экшенов от Majesco: http://www.adventtrilogy.com/. Первая игра трилогии появится осенью этого года.

GSC Game World открыла официальный русскоязычный сайт сиквела **Казаков**, RTS **Казаки 2: Наполеоновские войны** — http://www.cossacks2.ru/. Релиз — в начале осени.

Сайт другой RTS из СНГ, **Сталинград**, открылся недавно совместными усилиями 1С и DTF-Games по адресу http://www.stalingrad-game.ru/.



Settlers 5



## «ВР» на TIBO 2004

Вы еще сомневаетесь, стоит ли идти на компьютерную выставку TelecomInformationBankSecurity (TIBOs), что пройдет с 6 по 9 апреля в столичном выставочном центре "БелЭкспо" на Янки Купалы, 27? А если я скажу вам, что на стенде издательства "Нестор" (второй этаж НВЦ "БелЭкспо", стенд Н6) вы сможете пообщаться с любимыми-нелюбимыми авторами любимой-нелюбимой "ВР"?;) Обретете эксклюзивную возможность высказать им и главному редактору все (надеюсь, хорошее), что о них думаете? А про финальные игры Четвертого Открытого Международного турнира "TIBO'2004" не забыли? Так что, если будет возможность — приходите. Я думаю, будет интересно.

## ДАЙДЖЕСТ

☑ Команда разработчиков Бурут из Воронежа (авторы **Kreed** и **"Златогорья"**) объявили конкурс на лучшие квесты для будущего, еще не анонсированного проекта, третьей части ролевика **Златогорье**. Победители будут награждены играми и памятными подарками. Квесты присылайте на адрес press@burut.ru, подробности о конкурсе ищите на http://www.burut.ru.

☑ Началось бета-тестирование **World of Warcraft**, долгожданной MMORPG от Blizzard.

☑ Sega проиграла судебное разбирательство по вопросу расовой дискриминации уволенных ею недавно филиппинских бета-тестеров. Теперь компании придется выплатить "униженным и оскорбленным" почти 600.000$.

☑ Уже через два дня после выхода все 60 тыс. DVD с **Unreal Tournament 2004: Special Edition** были раскуплены. А до конца прошлого года, сообщает Digital Illusions, около 2.8 миллионов копий игры **Battlefield 1942** (включая адд-оны) нашли своих владельцев. Учитывая бешеный успех **Battlefield Vietnam**, это число очень скоро перешагнет планку в 3 млн.

☑ Фильму по сериалу **Prince of Persia** — быть! Недавно права на экранизацию купила Jerry Bruckheimer Films, а сценарий для фильма будет писать Джордан Мехнер — отец серии.

☑ Стратегия **Massive Assault** вот-вот обзаведется более сильной поддержкой мультиплеера (неудивительно — комфортно играть с людьми куда интереснее, чем с железяками). **Massive Assault Network** будет обладать встроенным чатом, поддержкой системы турниров, обучающим режимом (надо, да) и распространяться бесплатно (http://www.massiveassaultnetwork.com) с 5 апреля.

☑ Российская "Софт Клаб" займется локализацией **Lords of the realm 3** ("Властители земель 3", релиз — в этом месяце) и **Ground Control 2: Operation Exodus** (выйдет одновременно с мировым релизом, т.е. 2 июля 2004).

☑ Началась студийная озвучка **Doom 3**.

☑ Поговаривают, что Electronic Arts планирует выпустить игру по бессмертной трилогии **"Крестный отец"** Ф.Ф. Копполы.

☑ В свеженьком **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow** товарищ Сэм Фишер будет пользоваться (читай — "рекламировать") смартфоном Sony Ericsson P900 и телефоном T637 той же фирмы. Интересно, когда "виртуальная реклама" станет на поток?

☑ Появился бесплатный Community Expansion Pack для **Neverwinter Nights**: http://nwncep.com/freedownloads/downloads_fi.htm (119 MB) Огромное количество объектов, моделей монстров (440), текстур, портретов (121) и прочих радостей фаната-модмейкера. Если принадлежите к таким — качайте без промедления!

☑ Недавно в **Сферу** (http://sphere.yandex.ru/rus/) добавился новый материк — Гипернаан (красные небеса, злобные монстры, новое оружие...). 60MB обновления можно либо скачать с официального сайта, либо купить на CD (Сфера: Проклятие Гипериона), получив в качестве бонуса еще и PIN-код на месяц игры.

☑ Новая "серия" GTA на PS2 под названием **GTA: San-Andreas** появится 19 октября. Выйдет ли (и когда) PC-версия — неизвестно. Официальная страничка обосновалась по адресу http://www.rockstargames.com/sanandreas/.

## ИНДУСТРИЯ

● EA подписала контракт со студией Castaway Entertainment (основанную недавно Стивеном и Майком Скандиццо, "беженцами" из Blizzard) на издание некоей Action/RPG.

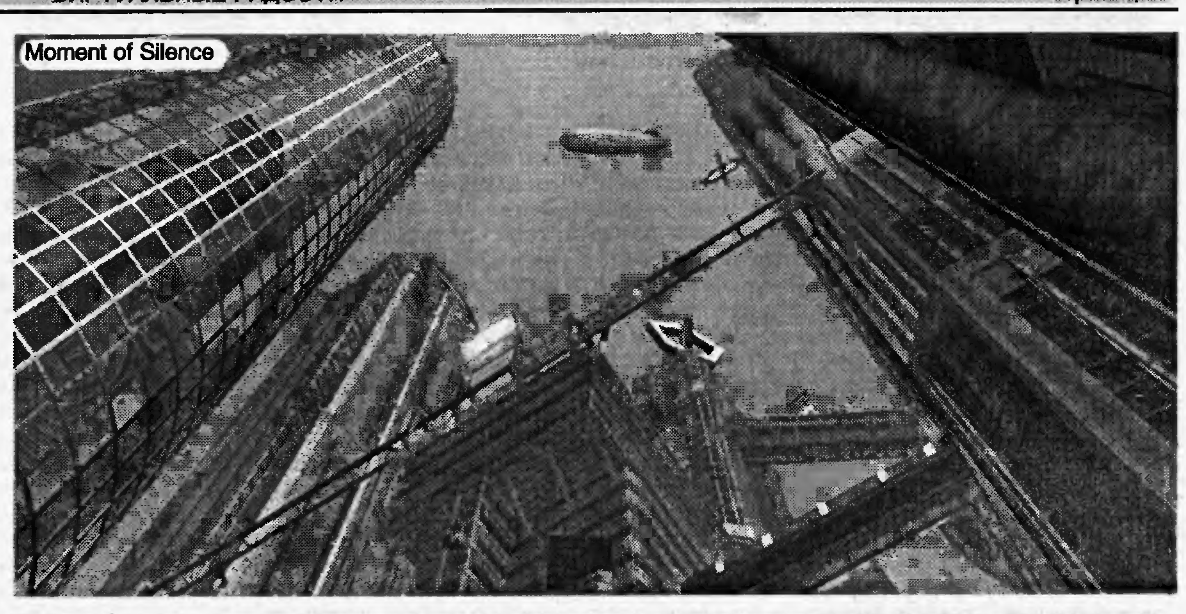
● Крупная компания Eidos Interactive недавно приобрела датскую студию IO Interactive (Freedom Fighters, Hitman).

● Epic Games и Scion Studios (разработчики America`s Army) объявили о своем слиянии: гибрид будет называться Epic Games, а Тим Суини останется "у руля" компании.

● Capcom закрыла игровые студии в Нагое и Токио, занимавшиеся разработкой PC-версий игр: вероятно, компания планирует полностью "завязать" с PC-платформой и в дальнейшем использовать для портирования консольных хитов сторонние фирмы.

● В процессе реструктуризации Atari решила избавиться от внутреннего отделения WizardWorks, известного игрокам по Deer Hunter и другим симуляторам охоты и рыбной ловли.

● А вот компания Activision ничего не закрывала и ни с кем не сливалась: она просто выбрала для защиты своей продукции ныне успешно ломаемый пиратами Macrovision SafeDisc. Интересно, дождемся ли мы (тьфу*3) зарубежных проектов, защищенных StarForce-ом?


Moment of Silence

Doom 3

## Вести с кладбища проектов

Квест **Sam&Max Freelance Police**, по сообщениям из LucasArts, закрыт. Стивен Персел, бывший руководитель проекта, сказал, что решение LucasArts было весьма неожиданным для команды, что все "шло по плану" и что проект обещал быть весьма и весьма перспективным. Так оно на деле или нет, мы навряд ли когда-нибудь узнаем. Жаль, жаль.

Неординарный **American McGee`s Oz**, похоже, тоже приказал долго жить, а с ним на пару — MMORPG проект EA **Earth & Beyond**. Выживают — сильнейшие, что тут говорить.

## Игровые «Оскары»

Американская академия интерактивных наук и искусств (http://www.interactive.org/) подвела итоги прошедшего игрового года и выдала призы наиболее отличившимся играм и людям аж в 36 номинациях!!!

Игрой года названа **Call of Duty**, она же признана лучшим экшеном от первого лица. Целый ворох призов получил **Prince of Persia: Sands of Time**: за визуальные эффекты, игровой дизайн, анимацию, геймплей, новаторство (PC)... Кроме того, игра стала, по мнению AIAS, лучшим экшеном/приключением как на PC, так и на консолях. **Star Wars: Knights of the Old Republic** названа лучшей RPG на PC и консолях, а также отмечена за лучшую проработку игровых персонажей. Лучшей стратегией ушедшего года признана **Command&Conquer: Generals**.

## Переносы релизов

**Soldner: Secret Wars** от **JoWood** отложен на конец апреля / начало мая — подождем.

Выход же post-nuclear RPG **The Fall: Last Days of Gaia** перенесен на третий квартал 2004. SilverStyle решили отшлифовать геймплей до блеска?..

Итальянцы из P.M. Studios сообщают о сдвиге сроков выхода своей **3D RPG ETROM: The Astral Essence**, также на третий квартал. Сговорились они, что ли?

## О юбиляре

16 марта одной из самых масштабных MMORPG **Everquest** исполнилось пять лет. По этому случаю компания Sony поделилась с общественностью некоторыми любопытными фактами о MMORPG-имениннице. Итак, общий тираж игры со всеми адд-онами составляет 2.5 млн экземпляров (на семи языках), а база пользователей Everquest на данный момент насчитывает почти полмиллиона (420.000) человек, из которых самому младшему — 9, а самому старшему — 78 лет. В игре зарегистрировано более 12 млн персонажей (NPC всего лишь чуть больше миллиона) и одновременно в онлайне находятся более ста тысяч человек. Мир Everquest занимает площадь в 560 кв. километров, а поддерживают его 1500 серверов, связанных между собой 29 км (!!!) кабелей. За пять лет Sony Online суммарно передала игрокам более $10^{16}$ байт информации (это ОЧЕНЬ много). Удивительный мир, правда?

Посмотрим, какая судьба уготована **Everquest 2.**

# Game Developers Conference'2004

**С 24 по 26 мая в Сан-Хосе (Калифорния) прошла очередная международная конференция разработчиков компьютерных игр (GameDevelopers Conference 2004). На ней побывали более десяти тысяч посетителей, собравшихся на больше чем 300 лекций, семинаров и дискуссий за круглым столом с лидерами мировой игровой индустрии. Среди выступавших на GDC такие "монстры" индустрии, как Джон Кармак, Питер Мулине, Дэйв Перри, Уоррен Спектор и другие заметные личности. О чем же они говорили, эти заметные личности? Сейчас расскажу.**

**Люди**

Начнем с Кармака, сооснователя и ведущего программиста iD Software. Товарищ, как положено, долго растекался мыслию по древу о будущем индустрии. В частности, он сказал, что с момента рождения индустрии до сегодняшнего дня вычислительная мощность увеличилась, ни много ни мало, в миллион (!!!) раз. И что еще один рывок, увеличение производительности в сотню раз, наверняка бы гарантировал полную реалистичность графики, виртуального окружения. Джон отметил, что в настоящий момент разработка игр (отличных игр!) куда как более трудоемкое занятие, чем раньше. Так, Doom 3 (из намеков Кармака можно-таки сделать вывод, что релиза осталось ждать недолго), разрабатываемый уже 4 год, обещает стать технологическим прорывом. Но если iD позволит себе создать еще одну игру на обновленном движке (а это — минимум два года), то совершенно новых игровых технологий от компании геймеру придется ждать пять-шесть лет. У iD есть деньги и возможность разрабатывать игру 4 года, дабы потом сорвать банк, — а у компаний-разработчиков помельче?.. Кармак поделился с общественностью планами по переносу старых игр компании (Quake 2) на новый движок, но от них, по разным причинам, пришлось отказаться.

Уоррен Спектор (Deus Ex, Thief) не сказал ничего интересного о грядущем Thief: Deadly Shadows, зато поделился со слушателями своей точкой зрения на сюжеты и саму концепцию "повествования через игры". Так, мистер Спектор считает, что сюжеты игр еще далеки даже от сюжетов фильмов (весьма спорный вопрос, на мой взгляд) и для улучшения "интересности" необходимо более усердно работать над сюжетной составляющей. Метр подчеркивает, что сюжет игры не должен быть "от и до" придуман дизайнерами, необходимо оставлять место для фантазии игрока и создавать пусть даже и более короткие, но более "глубокие" игры, чем прежде (Max Payne 2 — одна из первых ласточек?;).

Питер Мулине (Dungeon Keeper, Black&White) на примере двух новых своих проектов, приставочного Fable и PC-шного Black&White 2 (дата выхода его по-прежнему неизвестна, "конец года" и все тут), рассказал о новых тенденциях в разработке игрового искусственного интеллекта: Так, города в Black&White 2 будут управляться "групповым разумом". Т.е., у каждого жителя города будет свое проскриптованное поведение, заданное в соответствии с типом поселения. Однако в случае экстремальных ситуаций некоторые жители будут действовать "по своей воле". Кроме того, в игре будет сделан особый акцент на обучение зверюшки-тамагочи, "визитной карточки" серии Black&White. Компьютерные персонажи Fable будут, наоборот, обладать "реактивным" ИИ, основанным на самостоятельной выработке реакции на действия или слова игрока. Автоматически будут оцениваться различные параметры персонажа (известность, внешний вид и т.д.), и в зависимости от "суммы впечатлений" — строиться диалог. Такой ИИ не зависит от скриптов, предлагает куда как большую реалистичность и "глубину" внутриигровых персонажей. Несомненно, как раз за такими моделями поведения — будущее ИИ видео- и компьютерных игр.

**Игры и технологии**

Что же было интересного для простого игрока, кроме "выступлений столпов"? Пожалуй, демонстрации. Разработчики охотно устраивали их для коллег.

В частности, были продемонстрированы кусочки Half-Life 2, все очевидцы которых в первую очередь восхищались потрясающей мимикой лиц персонажей и удачной физической моделью. "Простые смертные" (мы с вами) могли наблюдать наработки Valve в украденной прошлой осенью альфа-версии;).

Epic показала первые версии движка Unreal следующего поколения — Unreal 3.0. Демонстрация проводилась на базе видеокарты от nVidia следующего поколения (NV40?). В первой демке представитель Epic перемещал фонарь по подземелью средневекового типа. Свет от лампы и тени, отбрасываемые им на стены пещеры, по мнению присутствовавших там журналистов и профи, выглядели просто потрясающе. Стены были покрыты специальными текстурами, созданными с использованием технологии bump-mapping, которые при помощи метода visual displacement создавали впечатление удивительно реалистичной стены из огромного количества различных камней. Отмечали и различные световые эффекты: лично меня впечатлило описание летающего монстра, с тонкими крыльями. Они пропускают (!!!) свет, при этом меняя свой вид (вены становятся более выразительными). Демо с лугом и мельницей также выглядело, судя по описаниям, превосходно. Как видим, индустрия не стоит на месте, и новые технологии от производителей железа находят свое применение в новейших играх с невообразимым качеством визуализации — и это замечательно!




Microsoft хоть и не представила, как ранее ожидалось, на GDC свою Xbox-2, но анонсировала новую технологию разработки — тоже на букву "X";). XNA — так называется набор программных инструментов для уменьшения стоимости на разработку и перенос продуктов между платформами (платформами Microsoft, разумеется). Игры, разработанные с применением этой технологии, смогут практически без дополнительных затрат быть перенесены между компьютерами (под управлением Windows), Xbox (Xbox-2?) и мобильными системами Microsoft. Разработчики тепло приняли инициативу и новую технологию от лидера рынка ПО: неудивительно, ведь вырисовывается способ "срубить бабки" от продаж сразу на двух (а то и больше чем на двух) платформах без лишних затрат на портирование.

**Награды**

"От разработчиков — разработчикам" — под таким девизом в рамках GDC 2004 проходило награждение лучших игр минувшего года. Что приятно, создатели игр разделяют мнение редакции "ВР" по поводу лучшей игры года и признают таковой Star Wars: Knights of the Old Republic. SW: KotOR также была избрана лучшей в номинациях "Сюжет" и "Самый оригинальный персонаж" — им признан циничный шутник, душка-дроид HK-47. И правильно: такого харизматичного товарища еще поискать надо! Грег Зещук (Greg Zeschuk) в своей благодарственной речи не упустил возможности прикопаться и передал, что HK-47 просил поблагодарить все "органические мешки с мясом", проголосовавшие за него:). Среди прочих интересных номинаций стоит отметить приз Call of Duty за лучший звук и Prince of Persia: Sands of Time — за лучший игровой дизайн и программирование. А Рэй Музыка и Грег Зещук (сооснователи Bioware) получили приз от сообщества за огромный вклад в индустрию и в это самое сообщество. Поздравляю победителей ("весь список" тут — http://www.igda.org/awards/pr_2004_0325.htm), награды они получили заслуженно.

**Итого**

Многое из происходившего на GDC'2004, конечно, так и осталось "за закрытыми дверями", но и то, что стало достоянием общественности, очень даже достойно внимания.

Кстати, свидетельством бурного развития индустрии видеоразвлечений в некоторой степени является и тот факт, что GameDevelopers-Conference в следующем году переезжает в Сан-Франциско, ибо Сан-Хосе уже физически не справляется с постоянно растущим числом посетителей. Что ж, до новых встреч на новом месте, GDC!

**Николай "Nickky" Щетько**
**(me@nickky.com)**

# НАША ПОЧТА

## Вилик и магучь руский йизык!

Общий привет! Хотелось бы поговорить об одном достаточно щекотливом вопросе... Нет-нет, не о том, о чем вы подумали;) Вопрос мне кажется "щекотливым" только потому, что его обсуждение вызывает у большинства [молодых] людей чуть ли не рефлекторное отторжение ("зачем?", "снова морали читают", "как хочу, так и говорю" и т.д.). Как вы поняли из эпиграфа, мой мини-монолог будет о том, как мы говорим.

Замечаю за собой, что в последнее время все острее "чувствую" чужие речевые ошибки. Как в устной форме, так и на письме. Да и к своей речи, во всех ее проявлениях, более жестко относиться стал. То есть, конечно, слов-паразитов еще порядочно, да и нелитературные эпитеты/междометия нередко проскакивают;), зато уже легко вижу (слышу, чувствую), когда говорят (говорю) неправильно и/или некрасиво. Что характерно, раньше мелочи, вроде ударений (позвонит/позвонит), привычных тавтологий ("планы на будущее") и т.п. меня не волновали в принципе; теперь к ошибкам отношусь почему-то серьезнее (работа влияет?;). А уж когда жестокий стилистический/грамматический ляп проявляется в крупных изданиях или на ТВ...

Хочется призвать всех и каждого чуть-чуть бдительнее, что ли, относиться к тому, что вы говорите и пишете. Может возникнуть закономерная мысль: а зачем, собственно, говорить правильно? Для чего говорить красиво? Тем более, если все вокруг (ну ладно, "большинство") изъясняются, мягко говоря, не совсем литературно? Конечно, в итоге каждый решает для себя, но все же, в моем разумении, плюсов от корректного использования языка хватает: во-первых, грамотность письма, его четкий стиль — все равно что одежка, по которой, как известно, встречают. А для устной формы произвести хорошее первое впечатление речью, мне думается, в итоге будет гораздо более значимо, нежели просто эффектно одеться (провожают ведь "по уму"!). Во-вторых, появляется возможность выделиться (для любителей самовыражения): когда все вокруг говорят некрасиво, то правильное и разумное использование языка автоматически выделит вас среди остальных товарищей. В-третьих, наличие/отсутствие ошибок на письме в значительной степени "выдает" уровень развития человека. Разумеется, безукоризненное владение языком — не есть единственное и неоспоримое условие высокого культурного уровня человека. Но когда этот самый человек часто делает ошибки в самых нетривиальных речевых ситуациях, сие наводит на интересные мысли об уровне его развития.

Надеюсь, хотя бы заинтересовать вас проблемой грамотности в устной и письменной речи мне удалось. И, в завершение темы, несколько предложений/пожеланий: говорите правильно и красиво (неважно, на каком языке), избегайте речевых штампов. Нецензурную лексику употребляйте дозированно (сложно, я в курсе), а речь свою — совершенствуйте. Читайте книги (обязательно хорошие!). И пусть у вас будет больше опечаток/оговорок, нежели ошибок.

Ну что, не сильно "загрузил"?;) Тогда к письмам!!!

*[ Павел Боровиков aka Lancelot <borovikoff2001@yahoo.com> ]*

*Здравствуйте, "ВР" и уважаемый почтальон Nickky! Прочитав письмо уважаемого spaZm'a (как его угораздило такой ник себе выбрать?!), я просто не смог сдержать свое негодование и решил написать ответ на это, на мой взгляд, возмутительное и абсолютно необоснованное мнение о Великой (именно так) игре Star Wars: Knights of The Old Republic.*

Насчет "Великой", быть может, ты немного и переборщил, но раз уж тов. spaZm сам просил "высказываться по этому поводу", то я с радостью предоставлю место для мнений, выражающих противоположную точку зрения.

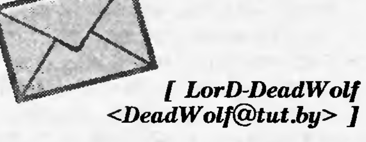
*Я, кстати, играю в полную версию игры (4-дисковую), и мне проще судить о ее достоинствах и недостатках, нежели тем, кто играет в "урезанную" версию (коих, скорее всего, большинство). Два этих "недостающих" диска добавляют игре еще два жирных плюса (кто играл, тот поймет). Я, конечно, понимаю, что сколько людей — столько мнений, но я также люблю, когда эти мнения имеют хотя бы какие-то логические обоснования (в письме spaZm'a я таковых не обнаружил). А сводить все к тому, что "Эта игра Г****, потому что мне нравится другая игра" на мой взгляд просто глупо. Но, обо всем по порядку:*

*1) "По моему мнению игра не заслуживает места в списке игр года..." Простите, если не она, то КТО ЖЕ??? Gothic 2? Пираты Карибского Моря? Возможно, эти игры и превосходят SW: KoTOR по некоторым параметрам, но в целом я считаю, что по общей оценке SW перещеголяет их обеих (опять же говорю, что надо поиграть в ПОЛНУЮ версию игры, чтобы ее реально оценить).*

*2) "Глупая, с неудачной графикой, она побудила во мне только негативные эмоции". Лично мне на автора этих слов хочется обрушить все могущество русского языка, но в этом случае я вспоминаю фразу из SW: "There is no emotion, there is peace". А теперь серьезно. А конкретно, что в ней глупое? Инвентарь? Да, действительно. А кроме инвентаря? Сюжет? Вот тут-то вы и ошибаетесь. Сюжет в игре интересен и во многих местах непредсказуем и разнообразен. Если же брать саму основу сюжета (Большой злой чувак с крутым-прекрутым артефактом хочет завоевать весь мир, и отважный герой & Co. разрушают его планы), то тогда большую часть игр можно отнести к разряду глупых. Ведь все фундаментальные основы сюжетов для игр (фильмов, книг и т.д.) на сегодняшний день исчерпаны, и я не думаю, что в ближайшие годы мы увидим нечто кардинально новое. Неудачная графика. Ну, тут уж я могу только развести руками. По-видимому, уважаемый spaZm (простите, что перейду на личность) либо играл с закрытыми глазами, либо он был просто настолько убит горем, что не мог в тот момент трезво соображать. Графика в SW: KoTOR — это на сегодняшний день бесспорный эталон не только RPG, но и квестов и даже, возможно, шутеров. Лучше графики я еще не видел нигде.*

*3) "За 4 года я обнаружил 3 игры, достойных зваться ролевыми: Arx Fatalis, Gothic, Gothic 2". Про эти игры я ничего не скажу, поскольку не играл (ну вот, покаялся), но, согласно данным словам, этот человек просто-напросто обошел вниманием или брезгливо отбросил в сторону таких ролевых Сверхгигантов, как Fallout, Diablo, Baldur's Gate, Arcanum (почти сверхгигант) и, возможно, The Elder Scrolls. Вот это действительно ВЕЛИКИЕ игры, игры, которые в свое время совершили революции в жанре. Fallout, кстати, называют игрой, реанимировавшей жанр RPG, поскольку она подожгла интерес к подобным играм, который уже почти было сошел на нет. Без этой игры мы, возможно, и не знали бы о таком жанре, как ролевые игры.*

Ключевые слова во фразе spaZm-а — "за 4 года";). Fallout и Diablo, чай, постарше будут. По поводу "причастности" последней к жанру RPG, кстати, поклонники до сих пор спорят... Но за три года вышло гораздо больше (чем три) отличных RPG. Хотя, конечно, "на вкус и цвет" товарищи нередко отсутствуют.



*[ LorD-DeadWolf <DeadWolf@tut.by> ]*

*Приветствую тебя, лучший из почтальонов, Nickky, и всю редакцию ВР. Огромнейшее вам спасибо за вашу работу (снимает шляпу и кланяется). Газета — супер, и не надо ничего в ней менять! Время идет, вкусы меняются. Сегодня он играет только дома, и поэтому "Клубная жизнь" кажется абсолютно неинтересной. А завтра он начнет "зависать" в клубах и играть на чемпионатах, и рубрика эта станет очень даже актуальной. Так что, уважаемая редакция, не обращайте внимания на просьбы закрыть какую-либо рубрику. Хватит пустословить. К делу.*

*По поводу письма Алексея об админах. Грубить, конечно, нехорошо, но попробуйте сохранить спокойствие после шести часов беготни по набитому компьютерами и орущими детьми (причем детьми лет 8-10, орущими восьмиэтажные маты (этот *?@% кемпер, %&#&, сидел вон за той *?#$?* дверью и $%&#*% меня) так, что с улицы люди посмотреть заходят). Подходишь к очередному карапузу, который жалуется, что у него компьютер повис, и обнаруживаешь там три запущенных GTA, две контры и один WarCraft III. Перезагружаешь компьютер, а со стороны клиента слышаться недовольные возгласы: "Фиговые у вас компы, и администратор ламо, и вообще поставьте мне на 10 минут больше за неудобства". Ну как тут`сохранить самообладание? Вот поэтому иногда, не услышав, в чем, собственно, дело, админ может предложить перезагрузить компьютер на жалобу о том, что у мышки нет шарика. А сдачи иногда действительно нет:-(.*

Вот мнение с "другой стороны баррикад". Админам, думаю, нужно просто помнить, что от 20% клиентов — 80% проблем, и не вымещать свое раздражение на невинных 80-ти процентах...

*О геймерах. Если игра действительно интересная, то я могу провести за ней несколько суток, почти не есть и не спать, пока не пройду ее до конца. Так же, как могу, открыв первую страницу книги, не отрываться до последней. Но я никогда еще не променял хорошую компанию на компьютер. И я не могу понять, как игры/Интернет могут заменить реальный мир. Это неправильно. Ведь по Интернету не пожать руку другу, не обнять любимую, не подержать на руках своего ребенка (перспектива на будущее ;-)). Ушедшие в "заэкранный" мир люди не размножаются, но их число непрерывно растет. Почему? Может стоить задуматься о том, как люди относятся друг к другу в реале? Ночью многие за километр обходят темные переулки, а днем в каждой подозрительной сумке видят бомбу. Разве это нормально? Вот и уходят люди потихоньку туда, где по неосторожности зайдя в темный переулок, всегда можно загрузиться и обойти его стороной. Надо что-то делать. Причем срочно. Но что?*

Уходить в виртуальность?;)

*Ну, будет мне. Желаю тебе, Nickky, всей редакции ВР и всем читателям газеты хорошего настроения и скорейшего наступления долгожданной весны!*

Спасибо за пожелания. Собственно, весна уже наконец-то наступила.



*[ Genius Casperovich <xaos.darkskaarj@mail.ru> ]*

*Перво-наперво, если вдруг это письмо будет опубликовано (по понятным причинам, этого не произойдет), то убедительная просьба: Nickky, пожалуйста, не вставляй свои пять копеек посреди письма. Это вообще-то грубейшее нарушение правил этикета, если ты не знал, и советую не делать этого впредь ВООБЩЕ ни с кем. Заранее спасибо. А теперь письмо: Уважаемая редакция ЛР, э-э-э, сорри, ВР. Как бы банально ни звучало, давно хотел вам написать, но вот только сейчас решился. А вот по какому поводу. Что-то вы, знаете ли, зазнались, печатаете письма только типа ВР фарева!, никакой критики не пропускаете в печать вообще, прикрываясь, что это, цитирую Nickky, письма идиотов. Поэтому сразу предупреждаю, если вы хотите пойти по легкому пути, не желаете ничего слушать и хотите лететь дальше в ту яму, в которую вы летите, то делайте как обычно, соблюдайте принцип партийности. Так вот. Ваша газета... хм... вообщем, это около часа истерического гогота и около часа нервной ругани.*

*Вернемся в прошлое. Помню впервые года четыре (?) назад увидел НЕЧТО на газетных прилавках... Виртуальн (остальное было закрыто другими газетами) Из чистого любопытства я купил вон ту газету. Вау! Издание для геймеров... Интересные обзоры, рейтинги игр, свежая информация. То что надо! Вам писал обзоры Goblin! (!). А хобгоблин? Это вообще был ЛУЧШИЙ автор среди всех(!) игровых изданий. Был max849 (да обретет он покой), разгорались споры. Была классная газета, наша, причем, минская. И все было хорошо, пока не пришел Nickky. Все началось именно тогда. Размеры рубрик Застрял и Чит-коды росли не по дням, а по секундам. Хорошие авторы все вымерли (остался только Левиафан, если еще не ушел) и на их место пришли, не побоюсь этих слов, авторы-ламеры, со странными никами. Истинно хитовые игры стали вдруг получать странно низкие баллы, зато хардкорный треш, да и просто отстой, тут начали хвалить и воспевать. Postal 2 FOREVER! Заклятье рулит!.. ТАКОГО не было НИГДЕ, а поверьте, места для этого были, но отличились только вы. И когда начался этот полный произвол, стало ясно: это газета Ламерские Радости. От ламеров и посвященная ламерам. (О, простите, а как воскресить героя в Варкрафт 3? не забыли такую хохму в рубрике вопрос-ответ? Вот для примера.) За кого вы держите своих читателей? Я не видел у вас ни одного толкового письма, ни одного толкового вопроса, не видел ни одного толкового обзора. Вас не читают серьезные люди, а знаете почему? Потому что вы для них не пишите ничего. Да, кто-то, возможно возразит, скажет, ну я серьезный, читаю ВР. Вчера хакнул сайт Пентагона и выиграл чемп по Кваке, но этот кто-то окажется в меньшинстве. Да и вряд ли этот кто-то купил бы газету, стой она на 500 дороже (четыре года назад я бы все равно купил). Думайте, что вы пишете! В рубрике почта даже самые доброжелательные читатели становятся жертвами невероятного невежества почтальона, некоторые обзоры, фразы, новости и др. слово в слово скатаны с других игровых журналов (Игроманию подвергают плагиату чаще всего), некоторые игры, оскорблять которые ну просто нельзя, тут раздылвают в пух и прах (Frozen Throne отстой, это ж надо! Заmо Postal решает.). Ну и кто после этого будет вас читать?*

*Ламерские Радости... Хотите факт? В Атлантисе лежат огромные стопки ваших газет за прошлые месяцы (их раздают посетителям бесплатно). Так вот, если понаблюдать, их никто не берет (это русский-то человек не пользуется халявой!). Вообще. Странно, но Сетевые Решения сметают в секунды. Вот недавно друг звонил, смеясь, сказал, что только что решил смеха ради купить ЛР. Процитировал несколько новых перлов от Nickky, назвал ники новых авторов (двухчасовой гогот), прочитал парочку писем (Хотелось бы пожелать вам процветания) и сказал, что рубрика новая появилась, Детский Уголок (падение со стула). Вот я, собственно, и решился вам обо всем написать. Я сам газету уже полгода не брал. Эх, жаль если письмо не пройдет дальше зорких глаз Nickky, ведь письма идиотов не публикуются. Только вот незадача: все мои друзья, знакомые-геймеры, простые встречные даже, говорят то же, что и я. Выходит, это мы все идиоты. Ну, так это или нет, решать уж точно не вам, а вот будем ли мы вашими читателями или нет — вопрос ваш.*

*Посоветую прислушаться и: 1. Или утихомирить Nickky или выгнать его в шею (ничего личного). 2. Набрать толковых авторов, имеющих опыт работы (в инете полно талантов). 3. Игнорировать тех, кто только вчера впервые взял в руки мышь (жестоко, да?). 4. Сделать анкету, в которой задать вопросы о том, что читателям (нам) нравиться, а что нет.*

*Советы авторам (дожились): 1. Следите за сленгом! Это просто кошмар. 2. Попробуйте сначала пройти игру, прежде чем писать, или по крайней мере достаточно много в нее поиграть. 3. Читайте мнения других авторов в Интернете. Если ваше мнение не совпадает ни с чьим другим, его следует обосновать. 4. Никаких эмоций! Обзор Enter The Matrix позор каких мало.*

*Ну вот. Вроде все. Я попробую понадеяться, что это письмо увидят люди, задумаются над ним, и когда-нибудь я опять куплю ВР, ЛР исчезнет, и все будет хорошо. Я попробую понадеяться.*

***SkaaRj_LoRD и еще 24 подписи.***

Вот такое письмо недавно пришло на мой почтовый ящик. Оставлю его без комментариев (правда, привести письмо в читабельный вид пришлось) и попрошу все ваши реплики направлять непосредственно автору — не хочется в n-ый раз затрагивать тему необоснованных претензий. Кто теперь скажет, что мы "не печатаем критики"?;-/ Предупреждаю, однако, что такого вида "критика" появляется на наших страницах в первый и последний раз. В качестве "живого примера", что ли.



**[ Bloor <bloor@tut.by> ]**

*Привет всей редакции ВР и Nickky! Было много поводов, чтобы написать, но вот рука поднялась только на критику. С содержанием газеты все нормально — здесь претензий нет. А вот насчет содержания писем — здесь есть над чем подумать. Хотелось бы сначала обратиться к письму Dark Angela (ВР №1 2004 г.). Из него цитата: "Нас (т.е приставочников) меньше, и нам трудно отстаивать свое мнение". Какое мнение отстаивать? Мнение не нужно отстаивать, оно всегда при тебе.*

Конечно, было бы элегантнее сказать "отстаивать свою точку зрения", но и мнение можно отстаивать. В том случае, например, когда навязывается чужое мнение, а ты приводишь факты в защиту своего. Так что твоя претензия к Dark Angel-у мне не совсем понятна.

*Меня поражает наивность людей. В то время как где-то в этот момент идет война, стоит засуха, голод или что-нибудь еще, люди гибнут сотнями, они спорят о том, что приставки лучше компов, и отстаивают "мнения приставочников". И многие люди после прочтения таких писем могут подумать, что наряду с такими вопросами, как охрана окружающей среды, предсказывание землетрясений, борьба с ущемлением прав человека нужно создать общество по борьбе с ущемлением компьютерщиками прав приставочников!*

"Да и вообще, как можно сидеть за компьютером, когда Америка собирается захватить весь мир!!! (когда голодают дети в Намибии, когда стремительно сокращается популяция серобурмалиновых касаток, когда на Марсе нашли следы воды...)" ;)

Камрад, глобальные проблемы — это, конечно, крайне неприятные штуки, но если о них думать постоянно, то мы рискуем потерять крышу, словив какой-нибудь стойкий невроз на этой почве. Простым смертным, я думаю, все же недосуг сильно "париться" по этому поводу. Поэтому играем, пока играется, и живем — пока живется.

А темы писем... Спокойнее нужно воспринимать их, со здоровым таким скептицизмом. Ну попинали анрылеры квакеров, попинали квакеры анрылеров. Притихли. Попинали девушек-геймеров — получили заслуженный пинок в ответ. Поругали/похвалили "ВР" — Nickky ответил, снова поругали/похвалили...;) Воспринимайте письма как своеобразную игру. Ведь действительно серьезных вопросов поднимается немного, но стоит задать себе вопрос: "а надо ли их поднимать вовсе?".

*Однако я хочу обратиться к письму Юры Макаревича (ВР №2 2004 г.). Тема его письма затрагивает многих людей, и, возможно, из его письма можно понять, зачем мы держим в руках эту газету и зачем играем в игры. Во многом я согласен с ним, но также хотел бы еще немного добавить. Недавно я купил диск Lock On. Шел домой и думал, что сейчас запишу, и начнется "кровавое месиво в воздухе". Однако когда я сел за игру, то сразу понял, что передо мной уже не игра. Это было нечто большее — РЕАЛЬНЫЙ симулятор. И у меня возникла мысль, что через лет десять игр уже почти не будет, а будут программы, играя в которые, люди будут чему-нибудь учиться. Так для чего же мы играем? Жизнь у человека только одна, и проходя какую-нибудь игру, мы проживаем не одну, а множество жизней. И это я считаю главным достоинством.*

Собственно, для этого мы и читаем книги, и смотрим фильмы — мы проживаем много жизней за одну свою.

*Также хочу дополнить письмо Гриши Чайникова (кстати, очень полезное письмо для многих людей нашего времени) из того же номера. То, что многие люди забивают на реальность и живут от "звонка до звонка" (т.е. живут весь день только для того, чтобы прийти домой и сесть за комп), это действительно так. Даже среди моих знакомых есть такие. Да, конечно, нет статьи, запрещающей играть в игры, и вообще компьютер — очень хорошая и нужная вещь. Но забывать о реальности нельзя. Наверное, многие думают, что компьютер интереснее, чем реальность, но они не правы. Разве говорить по чату интереснее, чем встретиться с друзьями на дискотеке? Или играть в велосимулятор на компе интересней, чем покататься на реальном велосипеде? Нет. Обратите внимание на природу — на то, что мы каждый день не замечаем и игнорируем. Идя на учебу, работу или еще куда-нибудь, посмотрите на облака. Они никогда не повторятся, в отличие от очередного уровня контры или квейка. Вслушайтесь внимательно в звуки окружающего вас города, забудьте об окружающих вас людях. И если вы сделаете это с душой, то вы поймете, о чем я говорю. На этом хочу закончить. Надеюсь, многие прислушаются к моему мнению и что-то изменят в своей жизни. Надеюсь, изменят к лучшему.*

Честно говоря, письма на тему "реальность vs. виртуальность" уже поднадоели. Всем понятно, что реальность пока несравнимо лучше виртуальности. Кому там не понятно? Если не понятно, то читайте предыдущий абзац до посинения!;).



**[ Lapickii Sergey <serg_lg@tut.by> ]**

*Я решил написать тебе, Nickky, потому что последний выпуск ВР подвиг меня на сей героический поступок. Мне просто очень хочется высказаться на одну из вечных тем: консоли vs PC. Выскажусь кратко и понятно: ХВАТИТ!!! Развели на страницах газеты войну, как раньше Unreal vs Quake vs CS. Эти споры были бы интересными, если бы их было меньше, но когда в одном из выпусков я увидел любимую рубрику, забитую сравнениями и доводами, я просто обалдел. Я самый настоящий PC'шник, и меня никто не заставит пересесть на эти "тетрисы" (да, тетрисы, потому что почти нет там серьезных игр). Так и консольщик вряд ли сядет за PC, прочитав, что там есть Word и Excel. Итак, я призываю к примирению, все уже давно сказано.*

*Вот еще интересная тема: польза от игр. Я скажу, что они развивают реакцию не лучше, чем шахматы. Если реакция нужна — так пойди во двор, там вечно вратаря найти не могут. Так что тут польза сомнительная. С остальными пунктами я согласен полностью. От себя добавлю — возможность жить другой жизнью. Это бывает очень редко и таких игр мало, но они есть. Для меня это Morrowind и Divine Divinity — там есть свобода действий и выбор своего "Я". Из отрицательных воздействий игр — проблема геймера с личной жизнью. Вон, наши друзья по дискотекам шастают (80% людей идут туда завязать знакомства), а мы с соклановцем за компами сидим.*

Может быть, конечно, я слишком категоричен, но "качество" знакомств на дискотеках очень спорное. А проблемы с личной жизнью бывают у всех. Но если геймер просиживает за игрушками все свободное время, то такие проблемы ему обеспечены — кому же будет интересен зацикленный индивид?

*И вот я подумал: если твой друг стал геймером — это хорошо или плохо? И наоборот — если человек бросил играть в игры? Кто из них встал "на путь истинный"?*

Зависит от степени увлеченности — если друг играет не 24 часа в сутки (и если другой прекратил играть не полностью, а просто стал уделять играм меньше времени), то, скорее, радоваться. Полагаю, это вполне нормальные явления.

*Меня удивило ваше редакционное голосование. Подписываюсь под высказыванием, что Frozen Throne — Rulezz! Не отдать ему номинацию — просто издевательство. Star Wars: KotOR меня просто убила своей боевой системой и с этой планировкой действий, короче, удалил я ее пока, может, железом нормальным запасусь, графикой полюбуюсь. Эти хвалебные оды, правда, были лишними.*

А может, ты просто не распробовал? Боевая система, к слову, очень удобна.

*Ну и в конце скажу о малышах в клубах. Я понимаю, что к ним тоже надо относиться с уважением, но многие из них просто отморозки. Они ведут себя нагло по отношению к админам и к старшим геймерам. Наш школьный психолог сказал, что этот феномен нынче распространен и назвал его [мудреным словом]. Мы с друзьями просто одурели, когда ко мне подкатил "метр с кепкой" и попросил сигарету. Я отправил его подучить букварь и подумал, что может лет через десять этот человек зарежет меня в темном переулке.*

"Малыши", конечно, бывают разные. В любом случае, пренебрежительное отношение к очень молодому клиенту — не есть признак хорошего админа. Да и хорошего человека, пожалуй.

**[ Серега aka Lukser (lukser@mail.ru) ]**

*ВР я читаю уже 2,5 года, поэтому нетрудно догадаться, что для меня это неплохой ежемесячный подарок. Но сейчас я бы хотел рассказать о весьма обидном явлении, которое и подтолкнуло меня к написанию этого письма. Явление это обидно только по отношению к пользователям мобильной связи. А заключается оно в том, что в ВР нет ни рубрики, ни какой-либо ежемесячной статейки, да и вообще ничего о сотовых телефонах и уже с ними. Ведь сейчас мобилка — это не просто средство связи, но и, не побоюсь этой фразы, медиацентр в кармане. Вот представь себе, Николай, хороший по современным меркам сотовый телефон! Разве хотя бы из-за таких функций, как, например, java или полифония, рубрика про телефоны недостойна занять немного места на странице всеми любимой газеты? Раз уж газета про игры, почему бы не написать про java-игры для трубок? Ведь по сути, java-игрушка представляет собой полноценную игрушку на вечно живой ДЕНДИ! В общем, мне кажется, что владельцы телефонов только поддержат появление такой рубрики. P.S. Кому нужна какая-либо информация или программа для своего сотового друга, пишите мне на мыло, помогу чем смогу!*

Честно говоря, планы о статьях по теме есть, а вот насчет рубрики пока всерьез не задумывались. К слову, если уж писать о мобильных играх, то нельзя обойти вниманием и разнообразные PDA... В общем, работа в этом направлении ведется, и уже в следующем номере (ну, возможно, через один) вы увидите статьи на тему мобилок и игр к ним. Спасибо за письмо, этим ты нас окончательно убедил в необходимости такой темы на страницах ВР.

**[ Миша Пархоменко <mishasek@tut.by> ]**

*Здравствуй, "Виртуалка" & Почтальон Nickky!!! Читаю вашу газету с 2002 года и давненько хотел написать вам. Но занят я был игрой GTA 3, да и смелости не хватало. И я решил во что бы то ни стало вам написать. Хочу поговорить о рубриках. Мне очень нравится ваша рубрика "Чтиво", и хотелось бы, чтобы она была в каждом вашем номере.*

Постараемся "возродить" в ближайшее время (кстати, скорее всего в следующем номере она опять появиться). Пользуясь случаем, говорю "огромное спасибо" тем, кто прислал свои рассказы для "Чтива"! У нас сейчас накопилось огромное их количество (хоть книгу издавай) — со временем мы все прочитаем и наиболее достойные произведения представим вниманию общественности.

*Но не нравится мне рубрика "Детский уголок". Мне кажется, что вряд ли маленьким детям будут покупать "Виртуальные радости" ради "Детского уголка" (но может быть, при наличии старшего брата).*

Повторюсь: "Детский уголок" — рубрика скорее для родителей, чем для детей. Нашу газету, как это ни странно, читают и родители. Возможно, именно обзоры детских игр в "Уголке" помогут им выбрать хорошую компьютерную забаву для своего чада. А возможно, нам действительно пора ее прикрыть (если кто-нибудь не заступится за нее, есть такие?).

*Чуть-чуть о кодах: пожалуйста, не повторяйте коды к играм несколько раз за год. А напоследок желаю, чтобы ваша газета становилась толще, "цветнее" и интереснее!!!*

Спасибо за пожелания и предложения!

***

Пишите письма, поднимайте неизбитые темы, играйте в качественные игры — до мая! Пусть весеннее солнце вам улыбается!

Почтальон Nickky
(me@nickky.com)



**[ Nightmare <blacknightmare@tut.by> ]**

*Здравствуй, уважаемый почтальон Nickky. Написать в газету меня вынудило письмо гражданина spaZm-a. Не могу позволить просто так, без доводов поливать грязью одну из величайших игр — Star Wars: KoTOR. Я сам уважаю и люблю Готику (и вторую, и первую), но все-таки мне хотелось бы разложить все "за" и "против" "по полочкам". Прошу поверить, я буду абсолютно беспристрастным, ибо считаю, что и Готика и KoTOR — великие игры, бесспорные короли жанра RPG.*

*Начнем с так сильно не понравившегося spaZm-у интерфейса игры и управления. Согласен, меню инвентаря в KoTOR можно было сделать поудобнее, чтобы не пришлось возиться минуты две в поисках нужной вещи, но меню инвентаря в Готике сделано тоже не лучшим образом: после битвы с несколькими десятками скелетов (гоблинов, людей) их оружие настолько захламит инвентарь, что найти что-либо будет невозможно.*

*К управлению же никаких претензий нет. Здесь у них ничья!*

*Теперь графика. Обе игры потрясающе красивы и отлично сделаны! Опять ничья!*

*Сюжет. Сюжет Готики предоставляет большую свободу (что хочу, то и ворочу). В KoTOR мне очень не понравилось то, что нельзя проучить какого-нибудь надоедливого персонажа (убить можно только того, кого разрешено убить по сценарию). Сам же сюжет и там и там — гениален. Здесь плюс Готике — за нелинейность.*

*Особенности игр. В KoTOR большое значение получает разговор с другими персонажами и убеждение их в чем-нибудь, в Готике же все, что надо по сценарию сказать, ты скажешь (кликай по любой фразе). На мой взгляд, здесь плюс KoTOR.*

*Очень большой недостаток KoTOR заключается в том, что там, в отличие от Готики, нельзя пользоваться особенностями рельефа, нельзя прыгать, персонаж как будто прикован к земле. Здесь плюс Готике.*

*В KoTOR более детально сделан процесс навешивания вещей на персонажа. Здесь бесспорно плюс KoTOR.*

*Я не берусь выбирать победителя в этой схватке, ведь это всего лишь только мое мнение. Но одно я знаю точно: я еще не пожалел о том времени, которое я провел за этими играми.*

Спасибо за отличное письмо!:) Для примирения фанатов SW:KoTOR с поклонниками Gothic, так сказать.

P.S. И вообще, спасибо всем откликнувшимся, но, сами понимаете, занимать всю "НП" спорами Gothic vs. SW: KoTOR нельзя...

# ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

## БЛИЦ

Спасибо всем за классные мини-рассказы о ваших любимых героях!!! Честно-честно, лично мне было весьма интересно знакомиться с результатами этого "Блица"... Как всегда, в общем-то;). И вообще, мне думается, рубрика удалась. По меньшей мере, стартовала довольно резво. Надеюсь, вам так же интересно в ней участвовать, как мне и всем остальным знакомиться с чужими мнениями других игроков. Кстати, со следующего выпуска мы решили дополнить "Блиц-опрос" небольшим доголосованием, но об этом ниже, а пока — результаты "Блица" мартовского:

**"МОЙ ЛЮБИМЫЙ ПЕРСОНАЖ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР" (МАРТ'2004)**

— Кругом враги, любая оплошность будет стоить мне жизни. Или меня посадят в тюрьму, а это еще хуже. Я не великий воин, и не могущественный маг, но если бы было так, то в это время суток я бы спал и видел кошмары о Воре, крадущемся в тени и подбирающемся все ближе и ближе к сокровищнице... Ха, да так бы оно и было! Мокруха — почерк новичка. Я пройду сквозь все ловушки и посты охраны не потревожив мирный сон хозяев дома. Я срежу кошельки у охранников и украду стрелы из колчанов лучников. Я найду и вскрою все тайники, вытащу все до последнего колечка с бриллиантом. Мне не нужно оружие. Кое-какое снаряжение, конечно, необходимо, но если дошло до насилия, то это значит, что я облажался. Такое событие вредит репутации, а в моем мире репутация — это очень много. Единственный мой верный союзник — та, которая никогда не предаст, — это Тень. Она — часть меня, я — часть ее. Мы с ней всегда рядом, вместе идем на дело. Она приведет меня к цели, укроет от взглядов врагов, а после задания я растворюсь в ней, и никому не под силу будет меня найти. Там где есть Тень, я непобедим! Ладно, пора работать. Некоторые люди в этом городе слишком богаты, чтобы быть счастливыми. Хорошо, что у них есть Я — Гаррет-тень, Мастер-Вор. // **Karras**

— У меня их (любимых героев) несколько: 1. Злой дарк темплар из СтАрика Зератул, потому что он хороший. 2. Крутой Сэм, потому что он крутой. 3. Еще более злой дядька Барни из Халф-Лайфа, потому что просто так. 4. Чувак из Постала, потому что он чуваааааак!!! 5. Рыцарь смерти из Варика3, потому что я играю нечто подобное у ролевиков. // **barney**

— Человек, которому всю его жизнь лгали. Человек, который в одно мгновенье потерял все. У него отобрали семью. Его загнали в ловушку и объявили на него охоту. Ему оставили на выбор два варианта: убей или умри. Он остался один в мире, где у него нет ни друзей, ни союзников, кроме нескольких человек: китайца Трейсера Тонга, пилота геликоптера Джока, хакера Алекса Джейкобсона и его брата, которого он не смог спасти. Он — киборг, ставший человеком. Он — машина-убийца, которая восстала против своих хозяев. Он тот, кто помог освободиться загнивающему миру от коррумпированной власти, которая выпустила в мир страшнейший вирус только для того, что бы удовлетворить свои финансовые потребности. Он — JC Denton из Deus Ex. // **NecroDevil**

— Мой любимый герой — Артас из Варика. Он в нем самый крутой чел и ему не страшны никакие враги. Также мне понравился его прикид с черепами на коленях. // **Rein Wolfsong**

— Для меня — заключенный №849 из Unreal. Каждый день игры — целая жизнь, с надеждой вырваться с ЧЕРТОВОЙ планеты Napali... // **Astound**

— Идти по пустыне, не обращая внимания на лишний палец на ноге, сломанную руку... Загнать пулю в глаз, выстрелом из снайперки какому-нибудь злому мутанту... Сразиться на ринге с Мистификатором... Хотел бы побывать в шкуре героя из Fallouta2. // **Norklan**

— Керган из Арканума. Потому что он хитрый, сильный, умный, находчивый, доброжелательный и к тому же главный злодей в игре. У него очень сильные заклинания. В общем, крутой мужик! // **Wea$eL**

— Саибот из МК3-ультиматум, а также кот Феликс на восьмибитке. Первого уважаю за комбо удары, а второго — за то, что стал героем детства. // **Серега-дурачок**

— Конечно Серьезный Сэм — за Серьезность и корабельную пушку в кармане. У меня даже имеется Серьезная маечка, Серьезные кеды и Серьезные джинсы! Вот только осталось мышцы СЛЕГКА накачать и тогда-а... // **cp**

— Когда меня спрашивают о самой классной игре или наиболее харизматичном герое, мне вспоминается лето 2001 года. Max Payne взбудоражил мое сознание, перевернул наизнанку представление об идеальном сюжете и степени участия в игре. Почти две ночи я не вылазил из-за компа, смакуя каждую заставку, каждый игровой скрипт в этой игре. Макс — герой, который наиболее близко дал возможность окунуться с головой в игровой процесс и почувствовать себя на его месте. // **rogalik**

— А вот мой любимый персонаж — это Heather из Silent Hill'a. Этот образ настолько реален, настолько классно проработан, что по-настоящему притягивает. А особая психологическая обстановка в игре еще больше этому способствует. Да и на лицо она приятная, а то бывают в играх такие "красавцы", что и играть противно. // **Diver**




Рис. Лукьянович "LoOK" Александр

— Мой любимый персонаж (я хотел бы время от времени им побыть) — злобный, огромный, красивый Гидралиск из SC, со свисающей с зубьев (а-ля Colgate) слюной. Иногда так и подмывает плюнуть кислотой в какого-нибудь препода, а потом зарыться поглубже в землю. // **asdf**

— Наверное, некромант или вампир. Все началось с Дьяблы... Да, вот там — настоящий некромант. Он выступает как зло, которое борется с другим, более могущественным злом, способным уничтожить всех. Некромант, темный герой, вампир — персонаж, который сражается против сил добра, но он и не на стороне зла. Почему именно он? Не знаю, может, я чем-то похож на него:). // **Vampir Lord III**

— А я думаю, что кумиры должны быть в реальной жизни, а не в играх. Все компьютерные персонажи внутри пустые, у них нет души... // **Aist aka Андрей**

— Томми Верчетти, потому что он всегда невозмутим, спокоен и уверен в себе. На все смотрит "трезвым" взглядом. Все свои проблемы решает без паники и шума. Шутит он всегда там, где это требуется. В совершенстве владеет любым видом транспорта. Все эти доводы делают его моим любимым персонажем! // **Dark Warrior**

— А почему, собственно, моим любимым должен быть положительный герой? Мне лично импонирует Артас из Warcraft III, просто сильный мужик. Пусть даже он был под действием проклятого меча, но все же таких дел наворотил! А победителей, как известно, НЕ СУДЯТ. // **Desperado[Dude]**

— HITMAN, потому что делает все тихо, без лишнего шума, и справедливо (как когда:) // **Set**

— Любимый герой? Марио. Почему? Самый первый, и на всю жизнь // **erRor**

— "Главарь" из Championship Manager, которого я сам и создаю. Хотя этот "герой" и не попадает каждые пять минут в кровавые переделки, не заходит за угол стрейфом, а с "врагами" разбирается только на футбольном поле, да и то исключительно по правилам. Но зато я могу полностью им управлять и безгранично контролировать. Пределом его совершенства могу служить только я! Он — мое абсолютное воплощение в виртуальном мире. Он — это я. // **SD**

— На данный момент — Вуди (Как достать соседа). Он все время веселый и оптимистичный! Он всегда придумывает новые прикольные шалости, которые бесят жирного соседа! Вуди не отчаивается, если у него что-нибудь не вышло — он начинает все сначала и доводит дело до конца. Он смелый, он стремится всегда вперед, не боясь своего соседа! Вот на кого я хочу быть похожим!!! // **Сергей**

— Жил-был маленький такой человек Maximator, и, наигравшись вдоволь в различные игры, ему захотелось чего-нибудь новенького. Он подходит к продавцу CD и спрашивает: "Есть что-нибудь новенькое?" В ответ: "Mafia". Посчитав, что эта игра — бездумное мочилово, хотел отказаться, но все же купил... Очнулся я через трое суток весь в слезах, потому что глав.героя (TOMMY ANGELLO) убили! В мире криминала он не стал бездумным киллером, он был Человеком (да, да, Человеком), случайно попавшим не в ту степь. С тех пор я стал ему (не)много подражать. Он — Человек, который Помогал людям, работая на мафию! Честь, мужество, смелость, способность здраво мыслить и цель в жизни — вот чем он жил. // **Maximator**

— По мне так "Каин", из Blood-Omen_a. Швырять людишек в стены, исчезать в тумане, манипулировать другими, прыгать на 15 метров — это действительно весело... // **Sandro**

— Мой любимый персонаж — созданный моими руками герой Ролевика;) // **Трема**

— Пожалуй, Безымянный из Planescape. Вокруг мир страданий, человек человеку волк, и от тебя ожидается такое же поведение... И здорово, что, несмотря на то, что ты — почти зомби, можно остаться Человеком, не дать своей душе умереть, проявить силу и творить добро, пройти нелегкий путь самопознания... // **Михист**

— У меня любимых персонажей столько, что аж пальцы разбегаются, о котором писать. Пожалуй, любимейший — это кролик Фурмона в ПиВИЧе 3. Такое очаровательное животное, когда спит зубами к стенке или просто сидит, серое, пушистое... Но самый мой любимый момент (я его просто обожаю) когда к нему подходишь, и он так восхитительно скребет когтями по асфальту с соответствующим звуком, скаля свои передние два зуба и сморщив носик — такая душка!:) // **Tananda**

— Фрэнк Хорриган. Он здоровый, сильный и свирепый, да и пушка у него крутая. // **Ксардас**

— Дюк из игры Duke Nukem 3D. Уважаю за неподражаемые шуточки, которые он отпускает во время убиения монстров // **Incognito**

Интересно, что соотношение положительных и отрицательных героев в ваших мнениях — примерно 50/50. Да и профессии у многих "интересные": киллер, шпионка, мафиози... К сожалению, как всегда не все ваши мнения попали в бумажную версию "Блица": среди прочих, неоднократно упоминались Squall Lionheart (FF8), Кейт Арчер (IGI), Arhtas (WarCraft 3), Gex (Gex), не раз называли Макса, шизика из Postal, Каина, Фримена, и даже червяков и Штырлица.

Результаты опроса еще раз подтверждают справедливость классического "вкусы разнятся" — и это замечательно. Надеюсь, следующий "Блиц" будет столь же интересным:

**"РЕКОРД, КОТОРЫМ Я ГОРЖУСЬ"**

Даже если вы играете только для удовольствия и вас не интересует результат, в памяти всё равно остаются разнообразные "рекорды". Минимальное время прохождения, максимальное число найденных секретов, умопомрачительное количество фрагов — да мало ли что!!! Делитесь, друзья, вашими самыми значимыми игровыми рекордами. А мы с радостью обнародуем самые интересные рассказы.

Сообщаю также, что одновременно с традиционным Блиц-опросом на нашем сайте (http://www.nestor.minsk.by/vr, "форум" -> "наша почта") стартует небольшое "Блиц-голосование", итоги которого я подведу в следующем номере.

Спасибо за внимание. С нетерпением жду рассказов о ваших грандиозных рекордах — пусть остальные обзавидуются ;).

**Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)**

## ВР-ПАРАД

Весна порадовала активностью голосующих. Но, несмотря на заметно возросшее количество голосов, общая картина в начале таблицы не поменялась: на первом месте [играют фанфары] снова **Need for Speed: Underground**, со значительным отрывом от **Star Wars: Knights of the Old Republic**. В "битве" гонок с RPG, как видим, последние проигрывают. В два раза по голосам от "джедаев" отстает **Prince of Persia: the Sands of Time**, а "принцу" дышит в спину стремительно взлетающий вверх адд-он **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark**. Во второй половине десятки, как обычно, разрывы по количеству голосов значительно меньше: всего одного (!) голоса не хватило проекту **"Златогорье 2: Холодные Небеса"**, чтобы разделить с **NWN: HotU** четвертое, в непосредственной близости расположились **XIII**, **Disciples II: Rise of the Elves**. Чуть более заметно отставание **"Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт"**, **Lord of the Rings: Return of the King** и замыкающего десятку **X2: The Threat**. Напоминаю, что, к сожалению (или к счастью?), по новым правилам NFS: U, SW: KotOR, Prince of Persia и некоторые другие игры-участники покидают наш хит-парад: прошло три месяца, стало быть, все, что могли, они доказали (или не доказали). Пора уже уступать позиции новичкам, среди которых, кстати, хитов хватает (UT2004, Far Cry, Sacred) — похоже, борьба развернется нешуточная! Интересно, как ситуация изменится в этом месяце? Вы можете повлиять на развитие событий и "совершенно безвозмездно" получить игровой CD в подарок — голосуйте на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr!

| Место | | Прош. мес. | Название игры | Голосов |
|---|---|---|---|---|
| 1 | → | 1 | Need for Speed: Underground | 237 |
| 2 | → | 2 | Star Wars: Knights of the Old Republic | 139 |
| 3 | → | 8 | Prince of Persia: the Sands of Time | 71 |
| 4 | ↑ | 7 | Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark | 65 |
| 5 | ↑ | — | Златогорье 2: Холодные Небеса | 64 |
| 6 | → | 9 | XIII | 61 |
| 7 | → | 10 | Disciples II Rise of the Elves | 59 |
| 8 | ↑ | — | Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Второй фронт | 48 |
| 9 | ↑ | 11 | Lord of the Rings: Return of the King | 40 |
| 10 | ↑ | 13 | X2-The Threat | 38 |
| 11 | ↑ | — | Beyond Good & Evil | 34 |
| 12 | ↑ | — | Tom Clancy`s Splinter Cell. Mission Pack | 32 |
| 13 | ↓ | 12 | Legacy Of Kain: Defiance | 29 |
| 14 | → | 15 | SpellForce: The Order of Dawn | 24 |
| 15 | ↑ | 20 | Lock On: Современная Боевая Авиация | 19 |
| 16 | ↑ | 21 | Massive Assault | 19 |
| 17 | ↑ | — | School Tycoon | 15 |
| 18 | → | 17 | Lord of the Rings: War of the Ring | 14 |
| 19 | ↓ | 16 | Broken Sword: The Sleeping Dragon | 13 |
| 20 | ↑ | — | Onimusha: Warlords | 12 |
| 21 | → | 23 | Armed and Dangerous | 11 |
| 22 | → | 29 | Chaos Legion | 11 |
| 23 | ↑ | — | Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre | 11 |
| 24 | → | 24 | No One Lives Forever: Contract J.A.C.K. | 11 |
| 25 | ↓ | 19 | Gorky Zero: Beyond Honor | 10 |
| 26 | ↑ | — | Vietcong: Fist Alpha | 10 |
| 27 | → | 18 | Deus Ex: Invisible War | 9 |
| 28 | ↓ | 22 | Firestarter | 9 |
| 29 | ↑ | — | Apache Longbow Assault | 6 |
| 30 | ↓ | 27 | Blade and Sword | 5 |

**Всего учтено 1134 голоса**

*Примечание:*
→ — исключается из хит-парада; ↓ — спускается
↑ — поднимается; — — новинка хит-парада

## ВИКТОРИНА

**Ваша активность в марте была ну очень заводной: писем с ответами (причем, в основном, правильными) пришло много. А раз так, то мы, со своей стороны, решили поздравить вас с праздником весны и раздарить чуть больше игровых CD, чем обычно. Ответившие безукоризненно товарищи, как и прежде, получают CD на выбор, а "дополнительным" победителям мы подарим чего-нибудь из нашего фонда лицензий, который не так всеобъемлющ — т.е. в этом случае полноценного выбора не получится.**

"Первый приз" (любой CD на выбор) получают: **Журневич Алексей, Усачев Кирилл** и **Кулак Дмитрий/Лукашанец Геннадий** (один на двоих). Товарищей Дмитрия и Геннадия нужно пожурить: ребят, ну если уж посылаете совершенно одинаковые ответы (хотя ответы правильные), то хотя бы слово в них поменяйте, хотя бы запятую в другом месте поставьте, чтоб мы придраться не могли. А то вот ведь какая штука получается: письма, вроде как, два, а ответ, фактически, один;). Даже одна и та же дата отправления и ваши практически одинаковые адреса, может быть, и не навели бы нас на интересные мысли, если бы не идентичные, "слово в слово", ответы. Теперь серьезно: впредь за недобросовестное участие будем дисквалифицировать. Сурово ли это, товарищи? Сурово. Но по отношению к другим участникам — очень даже справедливо. Еще по поводу ответов: удивило письмо некоего анонима из Смолевич, который ответил быстро и правильно (10/10), но не написал даже своего имени... Мы не можем вручать приз адресу, уважаемый аноним, поэтому, "увы"... Но чтобы вы не расстраивались, в следующий раз, когда будете участвовать в нашей викторине, я обещаю добавить к вашему ответу один балл — только, пожалуйста, не забывайте представляться.

Поощрительные призы (диск из ограниченного количества на выбор) получат **Кнотько Владимир, Микялёнис Андрюс** и **Прокопович Артем**. Всех поздравляю и призываю немедля звонить в редакцию (017) 234-67-90, требовать честнозаработанный приз.

Так, с призами и победителями разобрались. Теперь ответы и новые вопросы. Ну как, интересно узнать, на чем прокололись? Даже если неинтересно, все равно ответы на предыдущую викторину необходимо привести, для порядка:

**Вопрос 1:** Как написано в многочисленных FAQ-ах, Alien Blaster из Fallout 2 наносил **30-90** ед. повреждений.

**Вопрос 2:** В середине марта MMORPG **Everquest** от Sony стукнуло пять лет.

**Вопрос 3:** Кейт Арчер (Kate Archer) — она из серии **No One Lives Forever**, разумеется.

**Вопрос 4:** Rust, Azure, Faerie — все эти виды драконов встречались в официальных аддонах к Heroes of Might and Magic III, а вот **Spirit** драконов не было.

**Вопрос 5:** Главного героя легендарного байкерского квеста Full Throttle зовут, конечно же, **Бен**.

**Вопрос 6:** "It's time to kick ass and chew bubble gum", так говаривал мускулистый блондин в темных очках, мистер **Duke Nukem**.

**Вопрос 7:** Первая Colin McRae Rally на PC появилась в **1998** (а не в 2001, как написано на ag.ru;)

**Вопрос 8:** Главный герой Freedom Fighters до начала конфликта работал мирным **сантехником/водопроводчиком**.

**Вопрос 9:** Shang Tsung, Kung Lei, Shao Kahn, Liu Kang... Лишний — **Kung Lei**, среди бойцов Mortal Kombat такого нету.

**Вопрос 10:** Z.A.R. расшифровывается как **Zone of Artificial Resources**.

А теперь совсем не шуточные, а самые настоящие, серьезные вопросы:

**Вопрос 1:** Какой известный физический движок используется в Max Payne 2: The Fall of Max Payne?

**Вопрос 2:** Минск и хомяк — "сладкая парочка", наверняка знакомая всем любителям RPG. Кстати, как звали хомяка?

**Вопрос 3:** Дэйв Перри — в какой игровой компании он работает?

**Вопрос 4:** Microprose, Legend Entertainment, Valve, 3DO — какая из этих фирм в списке лишняя? И почему? (подсказываю: критерий очень простой, почти первоапрельский).

**Вопрос 5:** Какой предмет будет заменять мячик для гольфа в следующей игре про червяков для мобильных телефонов?

**Вопрос 6:** Сколько (в сумме) компаний занимались разработкой многострадального Counter-Strike: Condition Zero?

**Вопрос 7:** На какую организацию в действительности работает Валери Кортез из Far Cry?

**Вопрос 8:** Кто такие "доминаторы"? (по мнению одной российской компании-разработчика;)

**Вопрос 9:** Расшифруйте аббревиатуру D.I.C.E.

**Вопрос 10:** Чем занимается принадлежащая Джону Кармаку компания Armadillo Aerospace?

Надоели пачки "сухих" текстовых заданий? Гхм... Нам тоже. Обещаем в мае устроить что-то новенькое. Удачи вам!

**Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)**

## НЕДОРОГО И СЕРДИТО

# Оптическая мышь A4TECH RainBow Red Shining Optical (SWOP-3)

## С претензией на стиль



**Комплект поставки**

Стандартный донельзя комплект — коробка картон/прозрачный пластик, сам грызун, дискетка с дровами. Смотрится довольно эффектно, хотя видали мы упаковки и позрелищней.

**Внешний вид**

Сегодня конкуренция на рынке манипуляторов огромная — монстры вроде Microsoft и Logitech привычно делают акцент на среднем и высшем ценовом диапазоне, а в нижнем разворачивается нешуточная конкуренция среди китайских/тайваньских производителей. Поэтому чтобы привлечь потребителя, приходится выкручиваться. Начинается все с дизайна.

Мышка производит в основном приятное впечатление. Конструкция полностью симметричная, поэтому подойдет и правшам, и левшам. Прозрачная боковая вставка окольцовывает мышь по периметру, верх выполнен в виде обтекаемой двузубой "вилки" с широкими кнопками-"зубьями". Основные кнопки не отделены от корпуса, а являются его продолжением, как это сделано в той же Logitech MX 700 и иже с ними. Хочу заметить, тенденция в последнее время весьма распространенная. Мыши выпускаются в совершенно разном цветовом исполнении (отсюда и название RainBow).

Мне попался экземпляр с золотисто-бордовым окрасом (или, если будет угодно, бордовый "металлик"). Сама мышь особых нареканий не вызвала, хотя боковая прозрачная вставка, при тщательном осмотре, создает впечатление дешевой пластмассы. Шнур также бывает разных цветов, например, есть прозрачный, с видимыми металлическими проводами внутри.

**Подключение и установка**

Подключение не вызвало никаких проблем. В Windows XP — воткнул — и играй. В Windows 98 пришлось поставить с дискетки драйвера и немного полазить в настройках, после чего тоже все заработало. Хочу обратить внимание, что мне попался грызун с интерфейсом USB, хотя в природе встречаются и PS/2 версии.

**Впечатления от использования**

Мышь идеально подойдет людям со средней и небольшой ладонями. Размер устройства — 114x57 миллиметров (макс. длина/ ширина), по высоте она достигает 38 мм. В руке лежит удобно (у меня средняя ладонь). Колесико двигается очень мягко, бесшумно, но с ощутимыми щелчками ("бесшумная" технология, о которой упоминается на упаковке), само колесико — средних размеров, покрыто мелкой рифленкой. Нажим в качестве третьей кнопки переносится легко, колесо не соскальзывает в "прокрутку". Разрешение самого грызуна — 800 dpi, чего хватает для всех современных игр. Я тестировал мышь в Call of Duty (Multiplayer) и QIIIArena — чувствительности хватает, самые резкие движения переносит без проблем. А вот к коврику мышь требовательна — на некоторых (с пластиковым верхом) она начинает "глючить", а на деревянном столе ведет себя безукоризненно.

В задней части девайса установлен неоновый шарик (фиолетовый цвет), который светится при работе (две степени интенсивности свечения). В темноте или полумраке выглядит здорово и в то же время не отвлекает. Мышь может подойти и для розыгрыша. Мой USB-вариант нормально взаимодействовал с подключенной параллельно PS/2 мышкой Genius. Стоит ли говорить, что курсор подчинялся одновременно обоим грызунам, и как можно применить данную ситуацию?;) А вот шнур не очень длинный — всего около 1.3-1.4 метра, чего может хватить далеко не всем, поэтому на это стоит обратить внимание. В целом, впечатления положительные. Очень хороший, стильный и непритязательный грызун.

**Вывод:** Конкуренция заставляет производителей выдавать на прилавок все более сильные с дизайнерской точки зрения устройства и параллельно снижать стоимость. Нам с вами остается только радоваться. A4TECH RainBow Red Shining Optical — яркий представитель этой тенденции. При стоимости в районе 15 у.е. может стать как хорошим выбором для себя, так и отличным подарком другу ко дню рождения. А широкий диапазон цветовых вариантов только свидетельствует в его пользу.

**Highcoaster, highcoaster@list.ru**



## АРЕНА

### Пародия на "Арену"




Банда орков против зергов
 завалилась на "ассаулт"
И давай с рельсы колбасить
 прямо в рожи оппонентам,
Фраги резво набивая,
 не забывши квад контролить.
Зерги, с рашем обломавшись,
 кемпириться побежали.
(Все же, что б не говорили,
 то приятная забава!)
А зеленки (во тупые!)
 на слона с шотганом прутся
Про гранаты позабывши.
 В общем, счет пока ничейный!
Тут вмешалась третья сила —
 лысый Юрий в мамонт-танке!
Потрясая страшной бомбой,
 что ядреною зовется.
Оппоненты (зерги-орки),
 не поняв такого хамства,
Но успев перемигнуться
 и альянсы заключивши,
Все штыки к стволам примкнувши,
 понеслися в рукопашку!
А от лысой головешки
 (о скинхеды! Дивно племя!)
Пули, даже из базуки,
 прямо в небо отлетали.
Орки, спеллами кастуя,
 все кругом огнем залили.
Люрки ж, тут же окопавшись,
 рвали гусеницы танкам.
Долго длилась эта битва,
 во крови, огне, и лязге,
Но взглянула скоро с пики,
 голова, как мяч крутая!
Тут ворот понаставляли,
 тут же поле расчертили,
И футбольчик замутили.
 Кто же выиграл?
Я не в курсе...

**Кугель Молчаливый**

ПРИСТАВКИ

# Nightshade

*Платформа:* *PS2*
*Разработчик:* *Sega WOW!*
*Издатель:* *Sega*
*Жанр:* *экшен-платформер*

*"Настоящий воин тени не испытывает страха и упрека, его не мучает насморк и перхоть, его взгляд всегда чист и ясен, даже если Праздник Цветущей Сакуры, День самурая-подводника и Старый Новый Год по тайваньскому календарю пришлись на один день. Движения ночного призрака быстры и неуловимы, как вспышка молнии, шаг легче кошелька безработного, а удар кулака способен рассечь основание горы Фудзи. Шиноби бесстрашен, как тигр, хитер, как Китсуне (девятихвостая лиса — оборотень — прим. автора) и безжалостен, словно налоговый инспектор. Именно таким должен быть настоящий воин-тень. Если это не так, то это не ниндзя, а фигня какая-то".*

*Устав клана Оборо, вступление.*

Кто такие ниндзя? Я бы ответил на этот вопрос, да вот сам я не являюсь таковым, да и среди знакомых сплошь супергерои и бандиты, спросить не у кого. Так что я по ходу дела буду к экспертам обращаться, вы уж не обессудьте.

Давным-давно, когда Солнце было ярче, трава зеленее, компьютеры большими, а приставки маленькими, продвинутая золотая молодежь покупала дорогущие приставки Sega. Игры с участием теней-в-ночи пользовались большим спросом, даже если это были толстые неуклюжие зеленошкурые мутанты. Традиционно ниндзю можно узнать по черному балахону, который отлично маскировал его на любой поверхности, будь то черные скалы, черная вода или черная трава. На этом фоне выгодно отличалась игра Shinobi, герой которой выходил на дело исключительно в белом. Кроме элегантности, ниндзю еще отличали широкий арсенал доступных приемов и заклинаний, а саму игру — интересный сюжет и высокий уровень сложности. Были какие-то бледные сиквелы-игрушки для Saturn'a, а два года назад Shinobi вышел и на PS2. И вот мы получили Nightshade, в японском оригинале называемый Kunoichi (женщина-убийца, яп.), не совсем продолжение, скорее — параллельную историю об интригах в клане Оборо.

Жили на свете два брата-ниндзя. Истребляли негодяев, изнуряли себя тренировками, а по выходным устраивали беспорядки в кварталах "красных юбок". Отец их был главой клана, и после его смерти одному из братьев (согласно уставу) предстояло погибнуть, а другому — продолжать развлекаться в одиночку. Выживший по традиции спас Токио от нашествия демонов, разбил демонический меч Akujiki и, жуя рисовый попкорн и попивая саке, уселся смотреть титры игры и рассказывать потомкам о великой борьбе Бобра с Ослом. Ему на смену пришла студентка четвертого курса Академии Воспитания Шиноби, КМС по женскому рестлингу и просто красавица Хибана. Силы Зла подкупили бесплатными протеиновыми завтраками токийских бомжей, и те им практически собрали уничтоженный меч заново. Собравшуюся было на пикник с однокурсницами Хибану вызвали в штаб и передали приказ партии и правительства: без проклятой железяки не возвращаться.

*Л'рис, член клана Нэшши (Ступающих Мягко), персонаж из книги А. Парфеновой "Расплетающая Сновидения".*

*— Она великолепна! Сколько изящества, неги и смертоносности в каждом движении, какое поразительное чувство ритма! Глядя на то, как она, пробежавшись по стене, телепортируется в группу уродливых созданий и парой изящных движений превращает их в мелко нарезанное рагу по-пекински, я чувствую себя неповоротливым ослом. — Л'рис мечтательно уставился вдаль. — А как она отфутболивает навязчивых ухажеров и, взметнувшись в воздух, стремительным ударом ноги отсылает их в Страну заходящего Солнца! Девушка с холодным сердцем убийцы, нежными руками целителя и движениями, подобными порывам южного ветра, более чем достойна быть принятой в наш клан. Лично я, как создание одухотворенное и поэтичное, завтра же отправлюсь к Хибане с предложением моей руки и всех четырех сердец!*

Если вы играли в Shinobi (и она вам даже понравилась), вы сразу заметите небольшие изменения в стиле изображения. Техногенный мир, инсектоидные враги и жесткий индастриал на заднем плане вовсе не способствуют созданию атмосферы игры про воинов-теней. Даже если последним, во что вы играли, были игры на Dendy, графику вы не оцените. Романтичные серо-коричневые урбанистические пейзажи, периодически повторяющиеся через пару уровней; словно склепанные на фабрике для страдающих дальтонизмом одноцветные враги; тотальное невнимание к деталям интерьера и темные большей частью уровни не прибавляют привлекательности. Это минусы. Встречаются и плюсы, например mip-mapping главной героини и многих боссов, феерические эффекты освещения, туманные силуэты, остающиеся после Хибаны, и вражеская черная магия. В целом дизайн различных потусторонних тварей и ниндзя-ренегатов больше тяготеет к американским комиксам, нежели к традиционному аниме. Спасает все это достойная анимация: слегка нажмите аналог вверх — и насладитесь походкой девушки, наверняка отточившей свое дефиле на лучших подиумах и аренах.

*Ryu Hayabusa, ниндзя-грандмастер, герой игр Dead or Alive и Ninja Gaiden.*

*— Если ты не ощущаешь биения жизни — ты мертв, если твои уши страдают от резких звуков, то ты не услышишь поступи врага, глухой воин — жертва, а не боец. То, что терзает твои перепонки на протяжении всей саги, недостойно зваться музыкой. Это не игра о ниндзях, это глупый трэшевый фильм о размалеванных супергероях. Музыкальное сопровождение не создает ни напряжения перед схваткой, ни умиротворенности пейзажами — лишь желание, стиснув зубы, крушить и ломать. Да, звук хорош и реалистичен, я даже готов поверить, что при создании игры пострадало немало экзотических животных и была изведена не одна тонна взрывчатки. Но кто озвучивал персонажей? Эти недостойные люди страдали, видимо, насморком, кашлем и жестокой депрессией. Бесконечно повторяемые Хибаной фразы "Какие слабые..." и "Это не мой день" не пристало говорить владеющему собой и ситуацией шиноби.*

Похвастаться обширным списком приемов игра не может. Стандартная атака — четырехударное комбо — годится на все случаи нелегкой жизни шпиона-убийцы, рядовым криворожим созданиям зачастую хватает и одного удара. Стандартные сюрикены не наносят вред, а лишь парализуют двигательные функции врага (теперь он не заблокирует вашу серию). Удар ногой отталкивает противника, нога+назад подкидывают последнего в воздух, после чего лишившегося опоры монстра можно шмякнуть об асфальтовое покрытие и устроить небольшое землетрясение, разрушающее все, что можно сломать, и выбивающее из кривых лап оппонентов щиты. В воздухе атака нижними конечностями обычно позволяет приблизиться к неуязвимому с земли бронированному гаду. Кроме всех этих премудростей, при нажатии назад+атака Хибана достает из-за пояса два кинжала и начинает смертоносный танец-с-саблями. Кинжалы слабее меча, но наносят гораздо больше ударов, что положительно сказывается на линейке chakra-приема. Заполнив линейку, нацельтесь шифтом R1 на противника и зажмите "атаку". Многочисленные призрачные двойники атакуют несчастного и наверняка отправят к воротам Северного Рая. Этим приемом можно убить даже последнего босса, главное больше тренироваться.

Но настоящим ключом к успеху является система tate-атак. Если вы нанесли врагу ущерб, достаточный для уничтожения, то он застынет, а вверху начнет уменьшаться фиолетовая линейка. Пока она бежит, вы должны успеть вспороть брюхо еще одному, линейка обнулится и побежит по новой. При пяти-семи скособоченных и застывших врагах вам просто покажут ролик с выпендривающейся Хибаной и разваливающимися на части врагами, после десяти — на черном фоне пронесутся кровавые иероглифы, после успешного искоренения пятнадцати экран станет черно-белым, по нему побегут помехи и вы даже услышите треск старой пленки, как в классических самурайских фильмах. А ведь это еще не предел...

*Ayane, ниндзя, просто ниндзя, только очень симпатичная, героиня игр серии Tenchu.*

*— Нет, ну вы посмотрите — разве это враги? Ты проносишься как молния, резко прыгаешь в другой конец экрана, выкладываешься на полную, и они умирают, не успев ничего сделать. Любуясь полной луной и сочиняя хокку, лениво проходишь сквозь их ряды — и они также умирают, ничего не сообразив. Стоишь в середине толпы, щелкаешь их по носу, строишь им рожки и, ну, вы поняли... ИИ даже на искусственного идиота не тянет. Лично я считаю, что каждая вражина должна заставлять тебя проявлять все, на что ты способен, иначе зачем играть? Другое дело боссы. Каждый сам по себе ловок и подвижен, словно мангуст ранней весной, а с повышением уровня сложности их атаки не становятся сильнее, они просто начинают более продуманно нападать. Вот только воздушные враги составят вам достойную конкуренцию в деле продвижения учения о пяти элементах в массы. Последние этапы, где пропасти встречаются чаще, чем автоматы по продаже "Ниппон-Колы", просто кишмя кишат обладателями джетпэков, крыльев и чего-то, даже не поддающегося объяснению. В общем, игре не достает хороших оппонентов, — сказала Айане и скрылась во вспышке белесого дыма.*

Все-таки Shinobi неплохая игра. Высокий уровень сложности — это не пережиток прошлого. Если вам неохота напрягать что-то, кроме кончиков пальцев, играйте на Beginner'e, для продвинутых есть Easy и Normal, ну а если ностальгия или какое другое сильное чувство мучает вас, то уровни Hard и Shinobi к вашим услугам. Сюжет, несмотря на плохую игру главной героини, достаточно интересен и драматичен, в нем хватает предательств, покушений и неразделенной любви. Вряд ли Nightshade добьется большой популярности. Эта игра из серии "для избранных", тех, для кого не сюжет и обтягивающий костюм героини являются побуждающими факторами, а желание досконально изучить все тонкости и нюансы игры.




5 6 **7** 8 9 10

Достоинства перевесили недостатки. Сложность игры и не самая продвинутая графика компенсируются отточенным управлением и непрерывным экшеном. Просто если вас вдруг потянуло на классические платформеры или захотелось доказать себе, что можете пройти любую игру, попробуйте. Остальным же я рекомендую даже и не пробовать.

Tiamat, tiamatone@mail.ru

## UEFA Euro 2004 не будет на GameCube

Не очень приятная новость для всех обладателей консоли от Nintendo и любителей футбольных симуляторов пришла из стен компании Electronic Arts. По сообщению пресс-службы EA, руководство компании приняло решение об отмене релиза нового футбольного симулятора UEFA Euro 2004 на GameCube. Игра выйдет летом этого года на PC, PlayStation 2 и Xbox.

## Onimusha 3 в продаже

Компания Capcom сообщает о поступлении в продажу третьей части экшен-файтинга Onimusha: Blade Warriors для PlayStation 2. Нас ждет новая порция приключений в Средневековой Японии — куча новых врагов, головоломок и лихо закрученный сюжет. Много часов удовольствия от общения с игрой прилагаются.

## Любителям уличного баскетбола

Компания Midway Games сообщает об отправке на золото игры Ballers. В жанровом отношении проект является симулятором уличного баскетбола "один-на-один". Возможно, поклонникам спорта игра придется по вкусу. Ballers появится на прилавках магазинов 5 апреля на PlayStation 2 и Xbox.

## Resident Evil 4 будет зимой

Американское подразделение Capcom сообщило официальную дату релиза четвертой части Resident Evil на территории США. Игра появится на прилавках магазинов 15 ноября, сроки европейского релиза пока не сообщаются, но ориентировочно это произойдет в начале 2005 года. Resident Evil 4 выйдет эксклюзивно на GameCube.



ПРИСТАВКИ

# SSX 3

## "Снег любит меня!" — Нэйт Логан, за мгновение до столкновения с трибуной.

*Платформа:* PS2, Xbox, GC, GBA
*Разработчик:* EA Canada
*Издатель:* EA
*Жанр:* Аркадный симулятор сноубординга.

**Я наклонюсь и проверю крепления, придирчиво осмотрю край доски и, удостоверившись в полной готовности, оттолкнусь и, медленно набирая скорость, покачусь вниз. Мимо меня, вопя что-то нецензурное, пролетит вверх тормашками мой противник и покатится, кувыркаясь, дальше, постепенно превращаясь в снежный ком. Сияющий на солнце снег сменится накатанной трассой, в ушах засвистит альпийский ветер, и я рванусь вперед, к трамплину. Стиснутые зубы, полусогнутые ноги — я взлетаю и остаюсь один на один с небом. Исчезают все звуки, время становится тягучим, как патока, и не остается никаких мыслей. Лишь приземлившись и полуослепнув от взрывающихся салютов, я начинаю слышать восторженный рев трибун. Первое место.**

**Перебравший намедни кавказских виноградных напитков и финляндских кристально-чистых, мой друг минут пять смотрел, как я вытворяю головокружительные трюки и на сумасшедшей скорости скольжу по краю пропасти. Издав булькающий звук, он рванулся в сторону санузла. Вот тут я и понял, что это не просто игра. Добро пожаловать в SSX 3.**

Спортивные игры не мой конек. Я еще могу понимать и уважать людей, убивающих целые дни на автосимуляторы и файтинги. Первым не хватает каких-то ста тысяч зеленоносых президентов на Lamborghini Murcielago, другие не прочь поломать переносицы и пооторвать уши, но только при гарантии, что свои останутся целы. Но вот что мешает выйти во двор или спортзал и часа три погоняться за испуганным мячиком вместо отращивания седалищной мышцы перед телевизором, мне не понять до седин. Вот и SSX 3 я взял в целях ознакомления с "Игрой Года" (не помню, кто ее так и за что, но кто-то авторитетный) и продемонстрировать приятелям мощь черной коробочки от Sony.

"Ну, — подумал я, — если играть серьезно, то за кого?" Передо мной, щурясь и застенчиво пряча руки, стояли десять персонажей. Агрессивная красноволосая девица Zoe Payne, дредоволосый негр в каске Moby Jones, здоровенный нечесаный фрик Psymon, соящий двенадцатилетний гений Uriff, несколько неуместный здесь плэйбой Bliggo, топ-модель на каникулах Elise, небритый хриплый гитарист Nate Logan, крутой перец Mac, гринписовская валькирия Allegra и кавайная миниатюрная японка Kaori Nishidake. Друг схватил Moby, я, как любитель аниме в целом и девушек в частности, Kaori. После пробного заезда, когда наши взмыленные и обессилевшие персонажи ввалились в помещение лыжной базы, слева от бара обнаружился магазин. В следующем заезде Moby стал блондином с рыцарским щитом и татуировками по всему телу, а Kaori нацепила рюкзак в виде панды и маечку с надписью Princess. Еще через час по трассе гнали волосатый оборотень и ниндзя в плюшевых перчатках. Я вам больше не буду ломать кайф, описывая предметы гардероба, ведь это, как и в VFEvolution, один из больших плюсов игры.

На первый взгляд все персонажи по характеристикам ничем друг от друга не отличаются, разница выясняется опытным путем. Если Каори выполнять трюки одно удовольствие, то проходить гоночную трассу нереально, ее буквально сдувает ветром. Зато Псаймона не то что сильным порывом ветра не снести, он, падая вниз головой на металлоконструкции и врезаясь в вековые деревья, только улыбается и едет дальше. Он до сих пор, кстати, едет и улыбается.

Вы, наверное, уже почувствовали, что в игре есть какая-то экономика. За удачные заезды, трюки и выполнение заданий получаем деньги. Куда их деть? Вариант первый: повышаем характеристики. Если хотите быть самым быстрым, самым сильным и самым умным, то повышайте все до максимума. Насчет "быть умным" — это шутка, апрель как-никак. Вариант второй: шоппинг. Читательницы женского пола (если таковые имеются) радостно завизжали и бросились за игрой. Для оставшейся мужской части населения поясняю: даже если в руке у вас полуторный меч (Moby), а за спиной джетпэк (Zoe), на характеристики это никак не повлияет, удовольствие чисто эстетическое. Вариант третий, но не последний: покупка новых трюков. Все четыре шифта на джойстике отвечают за разные трюки: когда заполняется полоска UBER в правом верхнем углу, зажимаете "квадрат" — и трюки становятся убертрюками, еще более безумными и зрелищными. Одни названия чего стоят — "пулеметчик", "танцор брэйка", "катана" и даже "эсэсэксорцист". Чем дороже — тем сложнее, тем больше очков. На каждый шифт есть четыре варианта выпендрежных приемов. А для комбинаций R1+R2 и L1+L2 — и вовсе восемь. Если вы высокогорный ас и сможете заполнить еще и полоску SUPER, то в качестве подарка получите бесконечное ускорение. Вариант четвертый и вроде бы последний: делаем саундтрек. Широко известные музыканты, маститые диджеи и просто любители побаловаться дома с Musicma-ker'ом отдали свои творения нам на расправу. Red Hot Chili Peppers, Paul Oakenfold, Felix Da Housecat, Junkie XL — многое вам говорят эти имена?.. Во время заездов мы слушаем выбираемую случайным образом музыку, а между мелодиями — пытающегося шутить и рассказывающего биографию персонажей радиодиджея. В первый раз его слушать смешно, но когда в сороковой раз ты слышишь то же самое, уши вянут. Ненравящиеся мелодии можно вырвать из плэй-листа, ди-джея утопить в проруби, потом пойти и купить только те вещи, которые хотим слушать. Музыку можно вообще вырубить и наслаждаться пением горных птичек, шумом ветра и руганью сбитых с ног оппонентов.

Все заезды делятся на несколько типов. Обычная гонка — пыхтя и работая локтями, обгоняем оппонентов, многострадальной головой пробиваем стенки со стендами и ищем секретные пути, катаемся по проложенным в воздухе рельсам и под конец добираемся к финишу. Таких заездов обычно три, главное прийти первым в последнем заезде. За первое место — мешок пиастр и какой-нибудь аксессуар. Slopestyle — та же гонка, только цель не в первом месте, а в наборе наибольшего количества очков. Тут вся хитрость в том, чтобы у вас не было перерыва между трюками, тогда множитель очков будет расти как на дрожжах. Для этого нажимайте "вперед" или "назад" правый аналог, очков приносит минимум, зато чувство удовлетворения от проделанной работы вкупе с круглой суммой наличности вознаградит вас за долгие попытки и потраченные нервы. Big Air — мой любимый этап. Тот же путь из точки А в точку Б, только не в горизонтальной, а в вертикальной плоскости. Прыгаем, падаем, вертимся, приземляемся — ничего сверхсложного. Superpipe (он же halfpipe) представляет собой покрытую плохо отмываемыми пятнами крови и выщерблинами в виде челюстей длинную полутрубу. Катаемся от одного края к другому, постепенно увеличиваем скорость, поражаем публику фокусами в воздухе и стараемся ничего себе не сломать. Ri-val — традиционная дуэль, где вместо однозарядных пистолетов выдаются доски для сноубординга. Досками не лупят друг друга и запускают в неприятеля, как могло кому-то показаться. Надо лишь побить рекорд противника во времени или очках. Бывает еще вариант — пройти все уровни, начиная с самого последнего и к первому.



Дело в том, что по традиции, принятой в автосимуляторах, все трассы представляют собой одну, разделенную препятствиями и барьерами, ведь дело происходит на одной горе, состоящей из трех пиков. Берется определенный отрезок, отделяется от остальной части горы ограждениями — и получается новая трасса. Пока все не поняли, кто здесь главный, нам доступен только первый пик. Когда прохожие на улицах вопят нам "Respect!", нас допускают до второго, и, наконец, на третий пик нас вносит на руках толпа фанатов. И если первые трассы можно проезжать, одновременно завтракая и говоря по телефону, то ближе концу бездонные пропасти, падающие деревья и неожиданные разломы горной породы становятся вполне стандартным явлением. Если вы не потомственный предсказатель в тринадцатом поколении, то первые пробные заезды вы будете заканчивать где-то на середине трассы, уносясь в карете скорой помощи, — дело в том, что поначалу вы точно не знаете всех путей и едете буквально наугад. Каждый мелкий туннель, каждый секретный проезд и незаметный трамплин являются действенным средством по сокращению пути к финишу. Хотя раз на столятидесятый вы пройдете трассу с закрытыми глазами, ориентируясь по слуху, сдавленным стонам и стукам тела обо что-то твердое. Отточенные до автоматизма трюки пригодятся и на гоночной трассе, ведь за них дается так необходимое ускорение, обладая которым можно залезть в самые труднодоступные места и заставить противников почувствовать себя хромыми заторможенными инвалидами.

Теперь о самом незначительном аспекте игры — о графике. Вспомните проекты EA за последние лет пять, вспомните Need for Speed, вспомните многочисленные спортивные игры и экшены. Были среди них проекты с откровенно слабой или неудобоваримой графической оболочкой? Такой гигант не может себе позволить ударить в грязь лицом, так что обычное перечисление достоинств и изысков превращается в довольно бессмысленную работу. Скажу лишь, что наблюдавшие за повтором моего заезда родственники оживленно обсуждали "чего только сейчас по Евроспорту не показывают!" Никаких загрузок между трассами, погодные эффекты, возможность играть по сети — что еще нужно для отдыха?

5 6 7 8 **9** 10

Драйв и удовольствие в чистом виде, игра ради игры, подойдет всем независимо от возраста и пола. Постепенно возрастающий уровень сложности лишь усиливает ваше желание стать профессионалом и освоить все тонкости контроля.

Tiamat, tiamatone@mail.ru



### Silent Hill 4 — уже скоро

Компания Konami сообщает, что долгожданная четвертая часть известного ужастика Silent Hill поступит в продажу в Японии 17 июня (на PlayStation 2). Также все желающие могут приобрести саундтрек к игре, который выйдет на отдельном диске. Даты европейского и американского релизов пока не называются.

### Шторм в Джунглях

Компания Ubi Soft сообщает о поступлении в продажу тактического экшена Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm — вас ждут новые миссии, куча врагов, новые виды оружия и многое другое. Игра вышла эксклюзивно на PlayStation 2.

### На радость поклонникам Gran Turismo

Компания Sony Computer Entertainment сообщает о намерении выпустить в мае играбельную демо-версию четвертой части знаменитого гоночного симулятора Gran Turismo. Набор будет называться Gran Turismo 4: Prologue и будет включать в себя демо-версию игры и небольшой фильм, рассказывающий о процессе создания четвертой части. Выход намечен в мае на PlayStation 2.

### Metroid Prime 2 и Zelda — все тайное становится явным

Как сообщают некоторые интернет-источники, Nintendo собирается продемонстрировать в мае продолжения своих хитов Metroid Prime и Zelda — на данный момент об играх не известно ничего, кроме факта их разработки. По слухам, это случится на пресс-конференции, которую компания планирует собрать за несколько дней до начала выставки E3. Пока Nintendo никак не прокомментировала эти слухи.

Андрей Егоров
egorov@gameland.ru

# НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

## Homeworld 2

*Локализация: "1С"*
*Разработчик: Relic Entertainment*




Есть игры, в которые просто приятно поиграть. Есть игры, от которых невозможно оторваться. А еще есть игры, которые поглощают тебя безвозвратно, навсегда зарезервировав уютное местечко в вашем сердце. Homeworld, ставший родоначальником жанра космических стратегий, показал всем, что такое настоящая трехмерность, настоящий стиль и масштабность. Дыхание черного космоса сладко касалось кожи, свет звезд манил за собой, а враги заставляли разум работать четко и ясно. Вторая часть не принесла много новшеств и не захватила с собой запутанный сюжет. Честно признаюсь: и слава богу! Я ждал именно Homeworld'а, а не ставших в последнее время чересчур популярными гибридов разных жанров. Самое главное, что цифра "2" сумела сохранить все то очарование, которое преследовало и не отпускало нас под цифрой "1".

Локализация... Вы не поверите, но мне внезапно захотелось поклониться сразу всей фирме "1С" за проделанную работу. Они мало того, что ничего не испортили (уже маловажно), но еще и улучшили атмосферность! Если насчет шрифтов и текста и так все понятно (все на месте и все хорошо), то озвучка заслуживает отдельной похвалы. Очень точно и метко актеры передали настроение игры. Без лишних эмоций, прохладно и серьезно, деловито, я бы даже сказал. Именно так подчиненные должны отзываться на запрос военачальника.

***Оценка локализации: 9***

## Судья Дредд

*Локализация:"1С"*
*Разработчик: Rebellion*



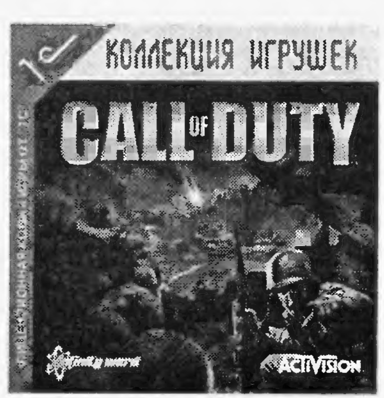

Хотя и сказывается на игре консольное наследие, хотя и бьет по глазам жуткая линейность и размытые текстуры, но то, что это классное мочилово, никто не оспаривает. Огромный мегаполис с его вечно недовольными гражданами и бандитскими группировками держит под контролем кучка судей, одного только слова которых достаточно, чтобы осудить человека на смерть или на долгие годы за курение в неположенном месте. Судья Дредд, сошедший со страниц комиксов, играет здесь роль "самого главного" борца с генетическим мусором человечества. Куча оружия, приятная "тряпичная" физика, улицы огромного города, внушающая уважение музыкальная дорожка и разнообразие локаций зажигают лучше газовой лампы.

А теперь остановимся поподробнее на локализации. Шрифты — отлично. Перевод текста — замечательно. Но этого мало, чтобы поставить хорошую оценку. Голоса... Тут уж весь актерский коллектив оторвался на славу, озвучивая нытье шныряющих по улицам криминальных элементов. Но тому, кто постарался над голосом судьи Дредда, надо поставить памятник. В полный рост, чтобы потомки помнили своего героя. От сакраментального "Я — закон" не то что бандиты падают, а сами судьи начинают уважительно коситься и испуганно показывать на знаки отличия на груди, чтобы угрюмый вершитель правосудия не пристрелил их ненароком. Локализация, что называется, "в тему".

***Оценка локализации: 8***

## Call of Duty

*Локализация: "1С"*
*Разработчик: Infinity Ward*




Имеет ли смысл представлять эту игру? Даже если вы весь прошлый год сидели безвылазно в танке, и то до вас должна была дойти благая весть о рождении этого эпического военного шутера! Десятки солдат на поле боя, свист пуль и рев самолетов высоко в небе — его не зря сравнивают со знаменитым "Спасение рядового Райна" Спилберга. Мог ли кто подумать, что кто-то сможет поставить знаменитый Medal of Honor на колени? Кому по силам этот неподъемный труд? Да сами создатели и поставили, упорхнув под крылышко Activision. Поставили настолько грамотно, что еще нескоро кто-то сможет переплюнуть этот фронтовой шедевр.

Локализация от "1С" вышла поздно: все, кто хотел поиграть в игру, ее уже давно прошли. Осталось только уповать на тех, кто ее еще в глаза не видел или хочет положить парочку компактов в свою домашнюю коллекцию.

Обзор качеств локализации начинается с чего? С мануала! И тут меня ждал приятный сюрприз: очень хороший перевод, подробный и четкий. Описание технических проблем, нюансов, связанных с установкой и настройками как графики, так и сетевой игры — 17 страниц отнюдь не скучного текста. Сама игра встречает нас четкими шрифтами, точно такими же, как и в английской версии. Как я и ожидал, и здесь все на месте. Буквы не прыгают по строчкам, как это было в том же "Принце Персии".

А вот к чему я по своему обыкновению придираюсь больше всего, так это к озвучке. Есть за что поругать актеров, которые не сумели передать самого главного: паники и страха. Пули свистят, снаряды разрываются под ухом, а мои напарники будничным, хотя и слегка взволнованным голосом оглашают окрестности своими глубокомысленными замечаниями. Хотя, в целом складывается приятное впечатление от локализации. Хороший перевод, однозначно в разы лучше любой пиратской "профисеанальной русефекации".

***Оценка локализации: 8***

## Empires: Dawn of the Modern World

*Локализация: "1С"*
*Разработчик: Stainless Steel Studios*



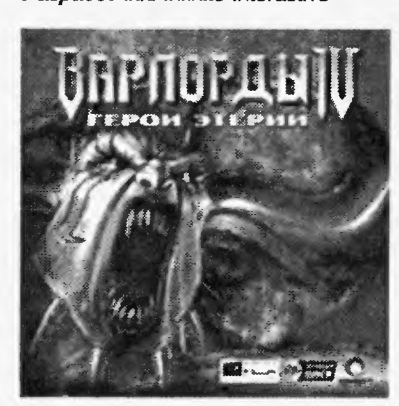

По мнению профессиональных стратегов, данная игра хороша. В ней есть все составляющие для успеха: и шикарная графика, и неплохая анимация, и музыка, и геймплей, вобравший в себя все то лучшее, что было до этого с успехом реализовано в Age of Empires. Хорошо продуманные кампании не дадут заскучать во время одиночной игры, а широкий выбор юнитов сильно разнообразит мультиплеерную составляющую. Хороший подарок для всех, кто соскучился по грамотным и умным стратегиям.

Мануал на самом деле поражает: больше 70-ти страниц хорошо переведенного текста, освещающего все аспекты игры с сопроводительными скриншотами и комментариями. Шрифты подобраны со вкусом и не режут глаз своей неуместностью. А вот с озвучкой вышла накладка. И все из-за того, что подразделений в игре много, и не на всех хватило актеров, поэтому зачастую слышен голос одного и того же человека. Также мне не совсем понравилось, что юниты говорят при выделении. Если на болтовню простых солдат я бы еще закрыл глаза, то король Ричард, например, "готовый служить", вызывает недовольную гримасу. Кому он готов служить? Вам? Увольте. Выше короля может быть только бог, на чью роль игрок уж никак не тянет и точка. В остальном озвучка мне понравилась.

***Оценка локализации: 7***

## Варлоды IV: Герои Этерии

*Локализация: "Новый диск"*
*Разработчик: Infinite Interactive*




Поругать четвертую часть Варлордов есть за что. И за несовременную графику, и за упрощенную экономику, и, в особенности, за "уникальную боевую систему", которая поставила стратегов на колени своей "уникальностью". Но если немного поиграть и попытаться привыкнуть, то можно и удовольствие ненароком получить, ведь за внешней простотой геймплея и аляповатостью дизайна прячется такое нагромождение правил, которое с наскока "за здорово живешь" не так-то просто и освоить. Игра, как оказалось, не для всех, но для изголодавшихся по пошаговым фентезийным стратегиям и это в радость.

Компания "Медиа 2000", занимавшаяся локализацией игры, до этого вполне успешно выпустила на белый свет реалтаймовую стратегию "Варлорды II: Боевой клич", из которого в четвертую, уже походовую версию, перешли большинство рас и связанные с ними юниты. Таким образом, глобальных различий в озвучке боевых единиц мною замечено не было. Мало того, по-моему она осталась точно такой же (а как она мне не нравилась...). Мануал переведен грамотно, хотя и суховато. Это уже даже не мануал в привычном понимании этого слова, а скорее учебник по миру Варлордов, наполненный формулами и таблицами. Так что всем, кто решится освоить эту стратегию, будет что почитать. Шрифт в игре — arial, который к миру фэнтези имеет самое далекое отношение, но здесь он смирный, за рамки не вылазит и придерживается установленных порядков.

***Оценка локализации: 7***

## Клинок доблести

*Локализация: "Акелла"*
*Разработчик: PIXELS*




"Клинок доблести" — в девичестве Blade and Sword — позиционировался как action RPG с примесью восточных единоборств. Базируется на китайской мифологии. На поверку же оказалось, что игра является практически 100% клоном всем известного DiabloII, хотя необычная боевая система и делает свое черное дело: комбо, комбо и еще раз комбо сплетаются из ударов, комбинируются стили, и в результате даже банальная зачистка территории способна приносить удовольствие. Очень качественные бои, одни из лучших, которые я когда-либо вообще видел в RPG. И пусть графика в "Клинке доблести" тянет лишь на гордое название "дореволюционной", атмосфера древнего Китая, вкупе с музыкой, монстрами и героями весьма неплохо сдабривает этот, пусть и однообразный, но чрезвычайно любопытный игровой процесс.

Своим мануалом к игре "Акелла" меня приятно поразила. Кроме технических подробностей можно ознакомиться с историей создания игры, прочитать сказку "с чего все началось", подробно, даже более чем подробно, буквально за ручку, вас проведут по ближайшим окрестностям вокруг городка, расскажут, что да как, познакомят с монстрами, объяснят назначение каждого из приемов. 55 страниц живого и нескучного текста.

Озвучки, как вы сами понимаете, нет, так как озвучивать нечего. Зато есть очень много текста, который по загадочной причине не хочет умещаться в отведенные ему для этого в меню рамки. Также были замечены опечатки, но это не так критично. А вот что мне не понравилось, так это шрифт, который остался точно таким же, каким он был в пиратской английской версии. Почему это плохо? Дело в том, что в Интернете я имел возможность взглянуть на скриншоты с совершенно другими шрифтами, которые сидели как влитые в своих квадратиках и ни откуда не вылазили. Почему же нельзя было поступить точно так же?

***Оценка локализации: 6***

Lockust, lockust@tut.by



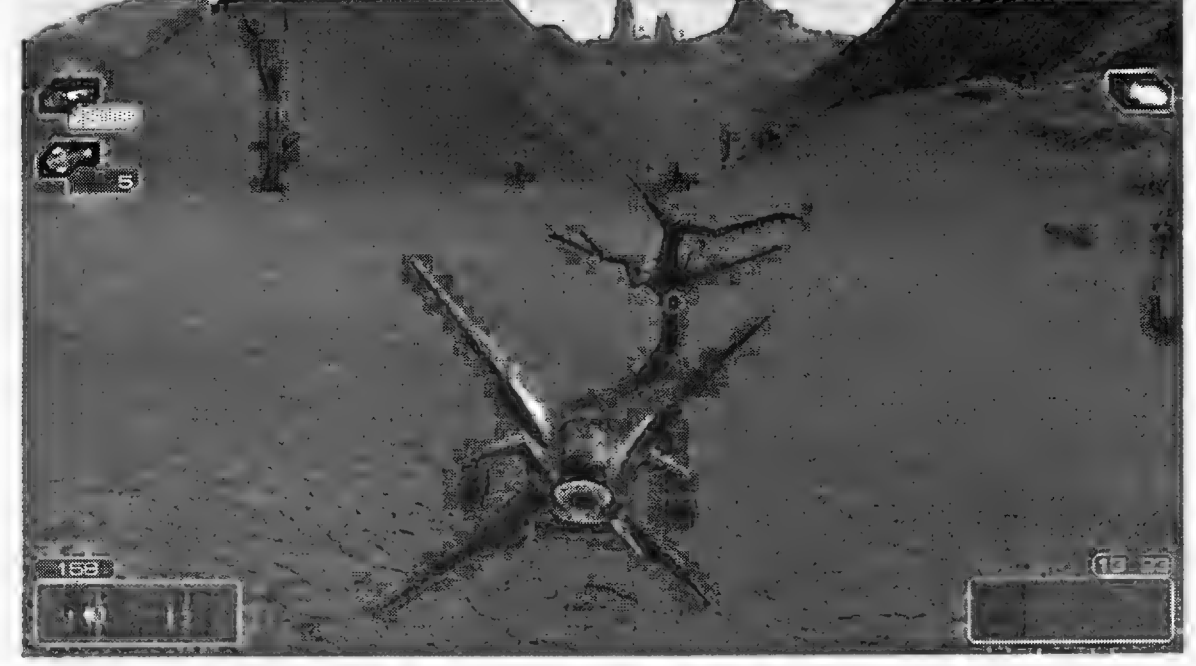


ОБЗОР

# Механоиды

***Жанр:*** *Simulator, RPG*
***Разработчик:*** *SkyRiver Studios*
***Издатель:*** *1С*
***Количество дисков в оригинальной версии:*** *2*
***Похожие игры:*** *Космические рейнджеры, Freelancer*
***Минимальные требования:*** *800 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 2,4 Gb free drive space*
***Рекомендуемые требования:*** *1,5 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 2,4 Gb free drive space.*

**"Механоиды", с которыми мне пришлось иметь дело, вызывают двойственные ощущения. С одной стороны лежит любопытная концепция и механика, а с другой — сонмище разнообразных глюков и ляпов, из-за которых я и попал в довольно затруднительное положение, когда приступил к написанию обзора. Если начать расхваливать игру, то может сложиться впечатление, что она почти идеальна. Если же сконцентрироваться на недостатках, то статья получится сугубо ругательного характера. Поэтому, для того чтобы не впадать в крайности, представим мои рассуждения об игре в виде борьбы противоположностей, или, как говорят мудрые китайцы, в виде "противостояния между инь (светлое начало) и *янь (темное начало)*". Так будет справедливо.**





Флора и фауна. Растения и животные. Привычно, не правда ли? Настолько привычно, что впадаешь в своеобразный ступор, когда начинаешь обживаться в мире "Механоидов", где нет ни одной птицы, ни одного млекопитающего... даже насекомые куда-то исчезли. Вместо них по планете ползают миниатюрные роботы, которые и выполняют роль представителей сложившейся технофауны. Мир целиком и полностью подконтролен Суперу — Искусственному Интеллекту высшей степени сложности. Механоиды, рожденные благодаря его усилиям, выпускаются в мир на вольные хлеба, с единственным устремлением: служить и выживать. В процессе сражений побеждает сильнейший, естественный отбор процветает, и недалек тот час, когда на планете по имени Полигон-4 появится самое совершенное существо, которое когда-либо видела наша вселенная.

Интересна и история "Механоидов", которая повествует о древнем противостоянии рас, населявших нашу галактику, среди которых не последнее место занимали когда-то и люди. Эта война продолжалась много столетий, союзы заключались и распадались, взрывались планеты, сокращалось число соперников, но до мира было далеко. Поэтому люди пошли на рискованный шаг: они изолировали несколько планет, назвали их Полигонами, построили множество фабрик и заводов, доверив управление Суперам. Необходимо было найти совершенное оружие, которое поставит точку в этом бесконечном противостоянии. Но точку поставили вовсе не они... Существо, названное впоследствии Вершителем, появилось в нашей галактике и уничтожило все расы без разбору, включая и людей. Зачем ему это было надо? Чем он руководствовался? Выяснять ответы на эти вопросы было уже не кому. Особое свое внимание Вершитель сконцентрировал на Полигонах. С целью тотального контроля он разделился на огромное число так называемых Наблюдателей, являющихся частичками его сущности. Один из них нашел свой покой на Полигоне-4...

*Вот только я забыл упомянуть, что в самой игре про этот эпос ни слова, ни полслова, а для того чтобы выцарапать всю эту "бесценную" информацию, мне пришлось выделить немного своего драгоценного времени на блуждания по сайту разработчиков. В "Механоидах" же от "галактической оперы" остались лишь жалкие осколки, так... чтобы интерес не пропадал. В том же русле нам приходится вникать и в сюжет. Капля за каплей, слово за словом — и выстраивается общая картина. Но для того чтобы эту самую картину хоть как-то построить, надо умудриться не позабыть все те крохи, которые нам скормили десять часов назад.*

А "не забыть" все очень просто, благодаря очень грамотному дневнику, в котором мало того, что отмечаются активные и выполненные задания, так еще и вся история расписывается довольно подробно. Начинается она со сногсшибательного видео, в котором механоиды (порождения Супера, сущность которых заключена в шары из ультрапрочного материала) в атакующих глайдерах (тела механоидов) разносят в клочья нашего главного героя. Но меха уничтожить до конца невозможно, поэтому шарообразная матрица отправилась в сборочный цех, где к ней приварили новый глайдер с ракетными ускорителями, антигравитационным двигателем, символической броней и хилым вооружением.

*Затем нам читают нотацию по поводу того, что можно, а чего нельзя, дают парочку базовых заданий "для сугреву" и отпускают восвояси. Делайте что хотите! Толпы глайдеров ездят по дорогам, воюют друг с другом, ругаются и не обращают на вас никакого внимания. Полетав по живописным местным окрестностям, заработав сотню монет (энергетических кристаллов) на торговле и уничтожив парочку неприятелей, я понял, что мир Механоидов абсолютно холоден и равнодушен к моему присутствию. Скукота...*

Надо просто дать "Механоидам" время, чтобы разыграться. Я, например, забросил игру спустя два часа, настолько оно мне не понравилась. Но, взяв себя в руки во время weekend'а, я заставил себя поиграть еще часика три... и сам не заметил, как наступил понедельник.

Мир "Механоидов", несмотря на весь свой сюрреализм, очень реален. Занятие найдется всегда и везде, главное не стоять на месте и не ждать манны небесной. Вы — один из многих, и вы должны заботиться о чистоте рода механоидного, разрушая глайдеры слабых, подбирая при этом их матрицы и проворно убегая от сильных, чтобы не отобрали вашу. Вернувшись на основную базу за заданием, не рассчитывайте, что оно вас там терпеливо ждет. Кроме основной, в секторе есть и вторичные базы, раздающие, как понятно из названия, несюжетные квесты. Но если и там ничего нет, значит, придется переждать. Для того чтобы не убивать время понапрасну, советую заняться прокачкой, или, как здесь говорят, поднятием своего рейтинга.

Рейтинг растет при выполнении квестов, при торговле и за победы в боях. Именно рейтинг служит тем самым определяющим звеном, которое ответственно за ваше продвижение по сюжету: чем он выше, тем больше открывается континентов для исследования. Также рейтинг является определяющим при вступлении в какую-нибудь из многочисленных местных фракций.

*Что я так и не смог до конца понять, так это глюки, связанные с начислением очков опыта. Объясняю популярно: я уничтожил 6 глайдеров и подобрал 6 механоидов (3 из них были четвертого уровня, 2 — второго и 1 третьего). Радостный и довольный, я отправился на базу, чтобы и обрести n-ое количество бесценного опыта. А там меня встречает надпись о том, что есть новое задание, мехи улетучиваются и рейтинг остается на том же уровне — я в бешенстве. Вылетаю на дорогу и начинаю заниматься разбоем с целью разжиться таким же комплектом. Нахожу и возвращаюсь: дают 12 очков опыта — я недоумеваю. Собираю еще столько же — дают 56. В чем причина? Тайна за сорока печатями. Также меня доставали квесты (пусть это и было всего пару раз), которые не завершались при успешном их выполнении. Приходится загружать ближайшее сохранение и проворачивать заново всю операцию.*

Но недоработки есть везде — почему "Механоиды" должны быть исключением? Зато в них существует много других, без всякого сомнения, приятных моментов. В первую очередь, это, конечно, обилие квестов. Во вторую — полная свобода действий: никто тебя не тянет по сюжету, занимайся, чем хочешь и когда хочешь. В-третьих, огромный арсенал вооружения, глайдеров, щитов и прочих девайсов: все это создает огромный интерес и вызывает дикую жажду денег, чтобы купить все это хромированное чудо. В-четвертых, грамотно подаваемый сюжет, постоянно что-то утаивающий и завлекающий недомолвками. И, в-пятых, сам процесс путешествия по миру. Металлическая жизнь вокруг кипит, охотники, захватчики, трансы и прочие путаются под соплами, а обилие кочек делает полет на бешеной скорости похожим на заезд по "Русским горкам". Честное слово, доставляет удовольствие просто летать, ни о чем не думая, любуясь инопланетными пейзажами.

*Перечитал предыдущий абзац и горько усмехнулся. "Обилие квестов". Ха-ха-ха. Заданий на самом деле много, у меня даже возникло ощущение, что они самогенерящиеся (правда, алгоритм их появления так и остался для меня загадкой). Но они все до ужаса о-д-н-о-о-б-р-а-з-н-ы-е! Максимум, на что хватает воображения руководящему звену механоидов, так это на "слетай туда-то, забери то-то". Изредка "забери" заменяется на "убей". А иногда достаточно просто слетать.*

Что верно, то верно. Зато за задания дают много-много дежки, которую никакой торговлей не заработать за такое короткое время. А деньги — это новая пушка, новый щит или, чем черт не шутит, новый глайдер. И играть становится еще интереснее в предвкушении очередного апгрейда. Также нельзя не упомянуть про чарующую атмосферу игры: смена дня и ночи, моря и реки, горы и равнины, восемь континентов, которые отличаются друг от друга так же, как Африка от Антарктиды — дизайнеры постарались на совесть, создавая причудливый ландшафт Полигона-4. Приятное для симулятора управление, функциональный интерфейс, удобный дневник, подробная карта и очень техничные бои, заставляющие использовать особенности рельефа на полную катушку...

*...И непробиваемая тупость ИИ противников! Мне "понравилось", что боты любят застревать, попав в яму или упершись носом в дерево. О тактике боя они имеют лишь поверхностное представление: максимум, на что их хватает, так это висеть на месте и пулять в тебя со всех орудий, сопровождая все это своими ехидными комментариями. Ну, иногда еще могут покружить, но это редкость, на которую способны лишь немногие.*

*Несмотря на все графические изыски, несмотря на огромные территории, открытые для исследований, несмотря на шейдерную водичку, реализованную не лучшим образом, и гладкие модели глайдеров, переливающиеся в зависимости от освещения, игра требует слишком много системных ресурсов и выдает очень неприятные глюки. На машинах, покорно съедающих Far Cry и UT 2004, Механоиды даже на минимальных настройках умудряются жестоко притормаживать! Одним словом, до оптимизации еще далеко, а для более-менее комфортной игры требуется машина с "рекомендуемыми системными требованиями", что, согласитесь, уже немало, если учесть тот факт, что движок не показывает того, чего требует от компьютера. Также часто замечал, что с водной поверхности любят срываться шейдеры, несмотря на установленный патч, который, казалось бы, должен был устранить эту проблему.*

Зато как красиво работают тени и поднимается пыль во время полетов! А как реализованы повреждения глайдеров во время перестрелок! Хм... Пожалуй, все плюсы кончились;).

*Но для того, чтобы получить "полный восторг", надо включить музыку — этакую металлическую симфонию для консервной банки с кастрюлями, которая кого угодно выведет из себя, распилив нервы в клочья. К удобоваримым я бы отнес лишь фоновые звуки, гул двигателей да выстрелы. Это еще хотя бы можно слушать без содрогания!*

**Инь+Янь**

В итоге мы имеем неплохой ролевой аркадный симулятор с хорошей (хоть и чересчур требовательной) графикой и невыдающимся звуком (музыка, кстати, некоторым нравится). Огромный мир и нелинейность, возможности вступления в различные фракции с последующим обретением новых друзей и врагов. Хотите быть мирным торговцем? Да запросто. Хотите защищать "униженных и оскорбленных"? Пожалуйста. Также не возбороняется заниматься банальными грабежами на дорогах. Главное — это выждать немного, поиграть несколько часов, переборов себя, и принять этот мир таким, какой он есть, и тогда, я уверен, он вас не отпустит.

5 6 **7** 8 9 10

Механоиды представляют собой очень любопытную игру, которую оценят любители "Космических рейнджеров" и Freelancer'a. Несмотря на всего один "раскачивающийся" параметр, игру смело можно заносить в ряды RPG благодаря непрекращающимся апгрейдам, бесчисленным квестам и тщательной проработке игровой вселенной. Грамотный сюжет, несколько концовок и хорошая графика будут вашими верными спутниками при путешествии по Полигону-4. Конечно, игра вызывает неоднозначные эмоции, в ней полно как плюсов, так и минусов, и именно это мешает поставить ей "8" баллов.

**Lockust, lockust@tut.by**
**Диск для обзора предоставлен компанией "Видеохит"**

ОБЗОР

# Desert Rats vs. Afrika Korps

## Между Каиром и Тунисом

***Жанр:*** *RTS*
***Разработчик:*** *Digital Reality*
***Издатель:*** *Monte Cristo*
***Количество дисков в оригинальной версии:*** *1*
***Похожие игры:***
***Системные требования:*** *Athlon 1.2Ghz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 900 MB free space*

Над пустынными африканскими равнинами безжалостно и беспощадно палит белое солнце — единственный полновластный хозяин этих земель. Богом забытый край, бесплодная пустыня, в которой нет места ничему, кроме кактусов, да изредка можно заметить мелькнувший меж камней темный силуэт ящерицы. Вокруг, куда ни кинь взор, одни лишь песчаные дюны, и ничто не напоминает о цивилизации — ни одного признака. Кроме, разве что, старого указательного столба, стрелки на котором указывают в противоположных направлениях. На одной написано "Cairo", на другой — "Tunis". Этот столб здесь стоит не просто так — он как бы связующее звено между дикой, неукротимой природой здешних мест и цивилизованным миром. Хотя... вряд ли его можно назвать цивилизованным.

Через несколько мгновений тишину, ранее нарушаемую разве что воем ветра, разрывает оглушающий рев двигателя — стремительная тень мчится по нетронутой песчаной глади, над самым столбом, едва его не задев, проносится самолет — пилот закладывает "свечку", набирая высоту, и вскоре нарушитель спокойствия превращается в едва заметную серебристую точку на ярко-голубом небосводе. BF 109-E, один из разведчиков здешнего корпуса "Люфтваффе". Его появление в этом месте может означать лишь одно — тишине и покою, господствующим над этими равнинами уже неизвестно сколько лет, скоро наступит конец. И этот "конец" не заставляет себя ждать — вскоре над горизонтом появляются огромные клубы пыли, еще через мгновение ветер доносит до чутких ушей притаившейся в укрытии ящерицы противный металлический звук, как будто какой-то зверь скребет железными когтями по камню. Инстинкт самосохранения подсказывает ей, что пора убираться отсюда подальше — что оказывается весьма своевременным решением. Ящерице невдомек, что этого "железного зверя" боится не только она, но и вся северная Африка — в клубах пыли уже можно разглядеть силуэты танков с крестами на бортах, "Панцеры" второй и третьей модификации. На дворе ранняя весна 1941-го года, Африканский Корпус под командованием генерала Роммеля преследует отступающую к порту Тобрук восьмую армию Союзников...

Игра по исторической кампании. Стратегия в реальном времени на успевшую набить оскомину тему — и, тем не менее, имеющая свою прелесть. Одна из немногих виденных мною игр о Второй мировой, где фашистская Германия представлена как действительно грозная сила и где ей уделено не меньше внимания, чем силам Союзников. Игра, позволяющая посмотреть на войну с обоих полюсов, реально сравнить боевые потенциалы противоборствующих сторон — и делать свои выводы. Выводы, о которых многие западные игростроители почему-то предпочитают умалчивать. Называется эта стратегия Afrika Korps vs. Desert Rats — немного незвучное название, о котором, едва взглянув на содержимое, забываешь начисто.

Создание исторических игр — процесс весьма ответственный и серьезный. С одной стороны, сценарист отдыхает — ведь сюжет уже написан, причем написан судьбами реальных людей и войсковых подразделений. Если игра претендует на историческую достоверность, то никаких вымыслов и домыслов быть не должно в принципе. С другой стороны — раз уж взялся интерпретировать реальные события, пусть даже и полувековой давности (и даже чуть больше), то будь добр, собери все факты, раздобудь побольше данных, технических характеристик — и уж тогда берись за работу. Огромный, почти что титанический труд — и становится особенно приятно, когда видишь, что кто-то не побоялся взвалить на себя столь тяжкое бремя ответственности. И проникаешься глубоким уважением, когда созерцаешь плоды этого труда, понимая, что не нужно уже быть таким огромным гением, чтобы создать отличную игру. Нужно лишь подойти к работе со всей ответственностью и добросовестностью.

Digital Reality никогда меня не разочаровывала — а теперь я могу с уверенностью сказать, что этим ребятам есть чем гордиться. Не видя самой игры, не прикасаясь к ней, даже не зная, какая она будет — достаточно одного брифинга, чтобы понять, что долгие часы сидения у монитора обеспечены. С одной стороны мы видим личные записи, дневник нашего героя, получаем войну глазами одного человека, войну как часть судьбы солдата, а с другой — получаем точные исторические сведения о ходе кампании, видим все ее события, расписанные буквально по дням. Карты, обстановка на фронте, ход боевых действий — и личные эмоции и переживания. Нет желания читать записи героев — можно сразу перейти непосредственно к командованию войсками, однако именно тут скрывается главный секрет разработчиков, главный их козырь, без которого игра свелась бы к бессмысленным перестрелкам на просторах африканского континента.

Перед тем, как попасть на поле боя, нам предлагают определиться с личным составом и бронетехникой, которую мы хотели бы видеть в сражении. И только сейчас начинаешь понимать, какую работу проделали разработчики из Digital Reality. Количество бронетехники, которое создатели AKvsDR умудрились воплотить в своем детище, нельзя перечислить по пальцам рук и ног, даже если позвать соседа. Но удивляет не столько количество, сколько качество, — рвение, с которым разработчики подошли к изучению техники прошлого века, достойно уважения. Не побоюсь утверждать, что в этой игре представлены если не все, то почти все типы боевых единиц, принимавших участие в африканской кампании.

Разумеется, дело не ограничивается одними танками и самоходными установками, воплощены также стационарные орудия, транспортные грузовики, джипы, авиация. Последней, правда, всего по два экземпляра за каждую сторону, но больше тут и не надо — упор сделан на наземные сражения. На каждый вид бронетехники есть небольшое досье, о каждой модификации того или иного танка можно узнать, когда она поступила на вооружение, чем отличалась от предыдущих модификаций, какие имела достоинства, какие недостатки устранить не удалось и т.п. Тактико-технических характеристик, как таковых, нет, но сравнительные данные о живучести, скорости, мощи оружия и дальности имеются, так что ломать голову над возможным превосходством одного танка над другим не придется. Но, вдобавок к тому внушительному списку стандартных, скажем так, видов техники, разработчики также представили несколько уникальных машин — по четыре за каждую сторону. Если верить описанию, то это модели конкретных боевых машин, которые прославились в ходе боевых действий — благодаря уникальным модификациям или героическим поступкам экипажей, вроде той знаменитой "тридцатьчетверки", что стоит у нас перед домом Офицеров. Такие уникальные юниты у нас одни на всю кампанию, поэтому за ними нужно особенно тщательно приглядывать.

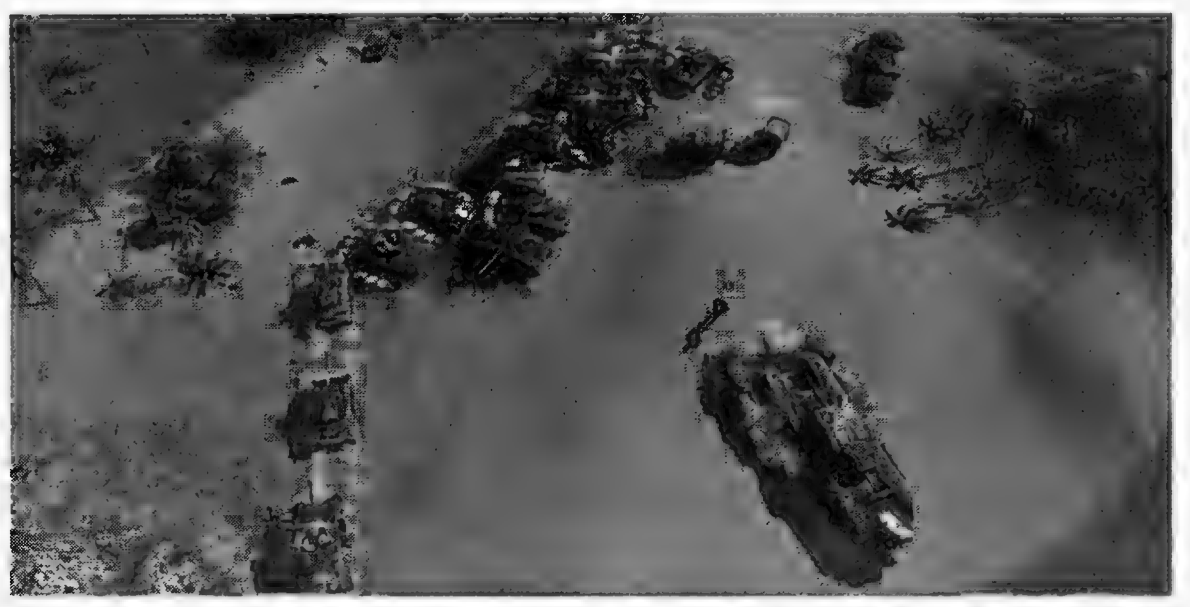
Присутствует в игре и пехота — а куда ж без нее? Более того, танки, как известно, сами не ездят, так что подбор и составление экипажа станет еще одной нашей проблемой. Нет, тут, слава богу, каждый солдат обучен всем навыкам, которые могут пригодиться в танке — то бишь, в бронированного зверя можно сажать кого угодно. На начало миссии все боевые машины поставляются с полным экипажем, но в вашей воле его заменить — полностью или частично. Для чего? Просто помимо обычных стрелков с традиционным оружием в руках, в игре представлены и автоматчики, и гранатометчики, и снайперы, и еще пара-тройка других военных специализаций. И почти каждый "неординарный" солдат дает какой-либо бонус, будучи посаженным в танк. Можно также захватывать технику противника — если экипаж по глупости покинул своего железного друга, или был убит особо точным выстрелом (что часто случается с легкими транспортными средствами). Иногда близкий взрыв может отправить экипаж к праотцам, оставив поврежденную, но дееспособную технику дожидаться нового владельца — вот тогда и стоит вспомнить про собственную пехоту. Ну и в последнюю очередь пехоту в этой игре можно использовать для ведения боевых действий. Почему в последнюю? Сейчас объясню.

Итак, определившись с техникой на данную миссию (другой по ходу не будет!), можно, наконец, начинать сражение. А вот дальнейший процесс в общих чертах знаком всем. Полное Три-Дэ, подвижная камера, громоздкий интерфейс, резиновая рамка и бодрые выкрики подчиненных при каждом к ним обращении. Вся местность уже известна, но вот fog of war расслабиться не дает. Наши войска четко и без промедлений выполняют каждый приказ, не устраивая никакого своеволия — на первый взгляд, обычная RTS. Что ж, начинаем с усилием искать хоть какой-нибудь тактический элемент, и находим довольно много интересного. Проблема номер один — координация и ориентация. Как оказалось, дальность обзора как танков, так и пехоты намного меньше, чем их дальность прицельной стрельбы. Сразу формулируется первое правило игры в AKvsDR: без разведки — ни шагу. Как и чем вы будете проводить рекогносцировку — это ваше дело. Можно вообще обойтись без нее, но тогда эффективность воинства под нашими флагами очень резко упадет. Вплоть до того, что нас разделает на запчасти втрое слабейший противник. Значит, первый ход — отправить скаутов. Можно и разведчиков, а если разведчики перевелись — сойдет и любой быстроходный джип, так как есть шанс, что он успеет ретироваться, пока обнаруженный враг наведет свои "калибры". Знать местоположение противника — уже половина победы, ведь даже не имея врага в прямой видимости, можно отдать приказ стрелять по местности/объекту. Именно так, к примеру, можно выкуривать засевших в зданиях "хитрецов" или расчищать вражьи окопы. Хотя всегда лучше иметь перед глазами реальную картину происходящего, чем "стрелять в темноту" — ваши юниты будут сами выбирать себе цели и атаковать противника, как только он попадет в зону поражения. "Обычное дело", — скажете вы, но поспешу вас убедить — здесь правило "Прав тот, кто выстрелил первым" обретает совершенно иной смысл. Физическая модель повреждений тут близка к реальной: для того чтобы превратить даже крутой танк в груду металлолома, не нужно много времени — где-то три-четыре секунды согласованного обстрела. Так что тот, кто заметит врага раньше, может смело называть себя победителем и трубить в свой походный барабан.

Немного внимательней заглянем в систему ведения боя. Все вышеописанное — азбучные истины любого стратега, нужно еще оценить систему взаимодействий между различными типами войск. И тут мы наткнемся на все те же закономерности, без которых в этой игре никуда: артиллерийские орудия транспортируются исключительно грузовиками и, будучи грамотно установленными, способны доставить врагу очень много хлопот. Пехота в окопах или просто в положении лежа намного менее уязвима для вражеских гостинцев, в особенности — крупнокалиберных. А вот в зданиях — наоборот, отлично защищена от стрелкового оружия (но не снайперов!), но вот мрет, как тараканы от Дихлофоса, при попадании в здание крупнокалиберных снарядов. Логично? По-моему, да, особенно когда здание от этих самых снарядов еще и нехило рушится. Но вот польза от пехоты в бою по неизвестной причине стремится к нулю — в основном, из-за низкой дальности стрельбы и смехотворных наносимых повреждений. В частности, кроме гранатометчиков и огнеметчиков никто из двуногих не сможет нанести танку никаких повреждений. То есть совсем. А эти два вышеперечисленных вида должны еще доползти до цели, прежде чем начать "причинять урон" — а пока они ползут, главные калибры и тяжелые пулеметы соберут обильную жатву. В общем, не доползет никто. Так что пехоту лучше всего спокойно возить с собой в грузовых "Опелях" и "Шевроле" — на случай захвата трофея, или ставить расчетом к артиллерийским орудиям. Куда девать пехоту — это вторая проблема.

Третья проблема — это организация собственной армии и подготовка ее к сражению, даже если эта армия состоит из трех старых "Panzer", одной зенитки и двух грузовых "Шевроле", сменянных у англичан на любопытный по конструкции Sd.Kfz-263. Четкая планировка даже скоротечной стычки позволяет минимизировать потери — а здесь рекомендуется не терять вообще никого, ведь все юниты отправятся с вами по другим миссиям кампании, став уже ветеранами. Даже трофейные. Так вот, при планировании любой стычки нужно учитывать множество факторов (разумеется, при условии, что позиция противника известна) — например, - то что танки имеют неодинаковую степень защищенности спереди, по бокам и сзади. Или что расчету потребуется дополнительное время, чтобы переориентировать орудие. И что здания имеют "мертвые зоны", которые не простреливаются изнутри. Если аккуратно и скрытно подвести к позиции врага дальнобойные орудия, то бой может пройти и без участия ваших танков, но если вас заметят — врагу будет достаточно хотя бы одним танком прорвать вашу линию, чтобы после вмять в песок все ваши пушки. Тут можно даже меньшими силами остановить вражеский раш — если с умом подойти к построению обороны. Короче, вам и карты в руки, стратеги, и помните: нужно сначала продумать каждый шаг, прежде чем его делать.

Мы подошли к самой, наверное, приятной составляющей игры — графике. Художники и дизайнеры постарались на славу — все модельки в игре выглядят на ура, детализация оставляет позади даже Generals. Отличная реализация движения — все колеса крутятся, дизеля исправно выпускают черный дым из выхлопных труб, а флажки на башнях раскачиваются в такт движению. Не знаю, насколько правдиво и достоверно показаны образцы боевой техники, но в честность разработчиков почему-то хочется верить. Наибольшее восхищение вызывают батальные моменты — огонь и дым, вырывающиеся из дул, земля и обломки, разлетающиеся от взрыва, обугленные каркасы и обломки самолетов, даже трупы солдат остаются валяться на земле длительное время. Да, кстати, физика тут тоже на уровне — тела от взрывов разлетаются по почти что правильным траекториям, здания рушатся, а попадание в гусеницу вызывает полную иммобилизацию боевой единицы. Неплохо смотрятся погодные эффекты (в частности, песчаные бури — ничего другого в пустыне вы не встретите), анимация солдат заслуживает отдельной похвалы. Ах да, еще и тени, изменяющиеся в реальном времени. Вообще, графика наряду со звуковым оформлением заслуживают очень высокой оценки. Но есть и минусы — в частности, неудобное управление, малость корявый интерфейс, дурацкий Fog of War, дисбаланс не в пользу пехоты — в последних миссиях ее вообще нецелесообразно использовать. Да и некоторые миссии проходят на удивление скучно и занудно, особенно начальные.






Одна из наиболее качественных и красивых стратегий последнего времени. Большое разнообразие военной техники, неплохие тактические возможности, историческая достоверность — вот главные достоинства этой игры. Да, иногда немного занудная, местами довольно сложная, но весьма красивая — она найдет себе много почитателей.

**Leviafan, leviafan2002@mail.ru**
**Диск для обзора предоставлен торговым рядом "Пилот" на ст. м. "Институт Культуры"**

ОБЗОР

# Conan



*Жанр игры:* action
*Разработчик игры:* Cauldron
*Издатель игры:* TDK Mediactive Europe
*Количество дисков в оригинальной версии:* 2
*Похожие игры:* Severance: Blade of Darkness, Enclave
*Минимальные требования:* 1 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 1,8 Gb free drive space, Win 98/2000/Me/XP
*Рекомендуемые системные требования:* 1,5 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 1,8 Gb free drive space, Win 98/2000/Me/XP

**Заказ!**

В компании Cauldron царил форменный бедлам — происходил дележ денег, вырученных за свежепроданные коробочки маниакально-прогрессивного шутера Chaser. Директор с деловитым видом вынимал хрустящие купоны из огромного мешка и раскладывал их по ровным стопочкам. Рядовые сотрудники с жадностью отслеживали каждое его движение, поминутно поглядывая на стремительно худеющее вместилище их общего капитала. Неожиданно раздался звонок:

— Але, — директор прославившейся компании мог позволить себе подобную вольность.

— Че за "але"? Это издатель!

— Издатель? Издатель! — цыкнул директор на весь офис. Народ мгновенно вытянулся по струнке, рискуя пробить носами потолок.

— Ага. Издатель. У меня тут в ящике стола завалялась лицензия на игруху по мотивам этого... Шварцнегера, в смысле Конана. Делать будете?

— А-как-же-ваш-благородие! Всегда-рады-служить!

— Вот и ладушки. И это, ребята... не осрамите. Весь мир на нас смотрит.

Счастливый директор повесил трубку. Весело в офисе также не было предела. Сотрудники обнимались, плакали от радости и порывались дорваться до босса, чтобы качать того на руках. Наконец первая волна эйфории прошла, за ней другая и остался только веселый блеск в глазах, который после слов начальства неожиданно стал испуганным.

— Ну, граждане, кто-нибудь знает, кто такой этот Конан?

**Движок!**

— Ну, как он? Заводится?

— Не, че-то не заводится...

— А ты полигонов чутка сруби и упрости работу теней. Кому они надо, эти динамические тени? Ни красоты, ни толку. И шейдеры лучше убери и бампмэпинг. Может, поможет?

— Ты смотри у меня! Бамп трогать не смей! А тени и впрямь можно упростить... О! Круто! Завелся, но тормозит. Давай-ка и впрямь число полигонов сократим раз этак в десять (по пять сотен на брата) и шейдеры выкинем. Ими сейчас уже никого не удивишь — а вот их отсутствие людей в шок приводит.

— Так и надо.

— И я говорю.

— Смотри-ка. Завелся! И как! Даже на PS2 начал резво бегать!

— Угу. Только смотрится все страшновато-угловато-старовато, но, может дизайнер сможет поправить ситуацию?

— Надеюсь. Я бы в это не играл, даже если бы мне заплатили!

— Врешь ведь! Ты за деньги и мать продашь!

— Конечно, продам. Она у меня попаме на KT133. Такую не жалко.

— Да ладно, шутки шутками, но свое дите надо как-то назвать... даже такое неказистое. Я предлагаю скромно: Conan3D.

— Ха-ха. Ты бы еще его Conan forever обозвал!

— Сам дурак!

— Не спорю. 3D так 3D. По крайней мере, сразу понятно, что игра трехмерная и про Конана.

**Конан!**

"Господи, директор! В результате проведенного расследования было установлено, что Конан — это варвар. Причем тупой, здоровый, голый, с мечом и иногда с топором. Мы просмотрели про него целых два фильма, пять мультиков, прочитали дюжину комиксов и видели несколько десятков томов книжек с его именем на обложках. Игру по такому делать — одно удовольствие! Лепим огромного быка, суем ему в руки какую-нибудь железку и швыряем ему толпу кого-нибудь, кого он будет без устали шинковать. По-моему, очень необычно! Народ такое дело любит!"

**Сюжет!**

Прославленный переводчик многотомного ширпотреба про Конана получил долгожданный заказ, который вполне мог сделать из него культовую личность в геймерском поднебесье. Слава давила на плечи, поэтому литератор сидел за компьютером ссутулившись, раскинув хищные лапки над клавиатурой — если бы его сейчас видели предполагаемые фанаты, то у них бы возникла однозначная ассоциация с птицей грифоном. Переводчик и сам это прекрасно понимал. Отсюда он и начал плясать, выдумывая сценарий будущей и, без всякого сомнения, классной игрушки.

"Конан, вернувшись к себе на родину, нашел лишь трупы своих сородичей и сгоревшие дома. Яростью переполнилось его сердце, и побежал он по следам вандалов, чтобы наказать их наказаниями яростными. На снегу еще были свежи их следы, поэтому Конану даже не пришлось прибегать к своим непревзойденным способностям следопыта, впитанным с молоком матери".

Так-с... Дальше у нас бои с хищниками.

"...И, наконец, варвар настиг своих противников в ущелье, откуда они уже не могли так просто убежать". Бои...

"... Главарь банды, сраженный на колени ловким ударом Конана, неожиданно оглушительно расхохотался и, превратившись в грифона (я знаменит!), улетел, оставив нашего героя с сосулькой под носом. Но месть варвара не знает предела, поэтому Конан пошел дальше, благо дорога вела прямо через земли пиктов, чьи трупы могли ненадолго приглушить его скорбь по родным". Бои...

"...В заброшенном храме Конан спас девушку от жертвоприношения, за что она была ему очень благодарна". Бои...

"...С ее помощью он вышел на тех, кто знал, где скрываются прислужники богопротивной секты, поклоняющейся отвратительной птице". Бои...

Хм... Добавим немного эпичности в происходящий процесс. Пусть наш герой побывает в Стигии (сражения с мумиями!), в непролазных джунглях (драки с дикарями!), побегает по вулканическим лабиринтам и доберется до цитадели абсолютного зла, где расквитается со жрецом зловещего культа. А после всего он вместе с девушкой (для этого ее должны похитить повторно!) уходит навстречу своим дальнейшим приключениям. Но это уже совсем другая история...

Ян Кантурек, которого вы все, конечно же, не узнали (тот самый прославленный словенский переводчик) сидел в кресле, еле сдерживаясь от восторга. Сюжет был гениален, непредсказуем и динамичен! Литератор прославится!

**Бои!**

Дядька, обвешанный электродами, прыгал по рингу, выделывая замысловатые телодвижения. Палка в его руках разрубала воздух, заставляя того тихо присвистывать от восторга. Операторы, сгрудившиеся за пультом, хихикали, наблюдая за метаниями подопытного и не забывая вовремя снимать показания с датчиков, чтобы виртуальный герой мог в дальнейшем тютелька в тютельку повторить все па актера.

На мониторах картинка действительно выглядела впечатляюще: Конан овладел пятьюдесятью приемами, которые сплетались в сокрушительные комбо. Враги под его ударами расшвыривались направо и налево, соблюдая базовые законы физики. Вот мумия подползает к варвару с твердым намерением сделать в его животе маленькую дырочку корявым проржавевшим ножиком. Блок. Зомби отступает, пытаясь переварить свой промах. Это его и подвело. Шипастая дубина с хрустом входит ему в бок, припечатав к стене, Конан мгновенно перехватывает ее двумя руками и сочно, с силой вгоняет голову нежити в плечи, затем подпрыгивает и с размаху завершает экспозицию под кодовым названием "мешок с костями".

Дядька с электродами не зря обливался потом на ринге. Если и есть игрушка, которая может по техничности сравниться с бесподобным Blade of Darkness, то это Conan. Конечно, тому еще очень далеко до эталона, но остальным и того дальше.

**Дизайн!**

Дверь комнаты резко распахнулась, и из коридора ввалились ребята, которые, пыхтя, волокли коробку с компактами, на которой шла размашистая надпись Conan3D.

— Что ЭТО?! — дизайнер схватился за сердце и принялся лихорадочно искать в карманах упаковку валидола.

— Что-что. Это твой верный друг — наш двигатель прогресса — из которого ты будешь лепить нам хит!

— Я отказываюсь...

— Только попробуй! Мы-то без тебя по миру пойдем, а ты без нас отсюда только ногами вперед! Сами понимаем, что движочек дурацкий, но мультиплатформенность обязывает.

— Хех, значит мне предстоит произвести сложнейший биохимический опыт? Кое из чего сделать конфетку? Это же не-ре-аль-но!

— Да не переживай, мы будем на тебя молиться, — ободряюще усмехнулись товарищи и оставили гения наедине с работой.

— [censored], — в сердцах сказал дизайнер и приступил к работе, закатав рукава по плечи. Работа предстояла жаркая.

Медленно, но верно рождались уровни, которые кирпичиками укладывались в целостный массив игровой вселенной. Они заполнялись не бросающимися в глаза, но чрезвычайно атмосферными деталями. Вот бурная река (где шейдинг?), вот костерок (боже! ну почему тень падает прямо на пламя?), вот травка, папоротники, пещеры, дворцы, заснеженные горы. Дизайнер любовался своей работой. Мутные текстуры перестали бросаться в глаза, небо обрело глубину, и очарованием далеких странствий повеяло от монитора. Последний штрих мастер нанес на скульптуру Конана, заставляя его тело покрываться кровоточащими ранами при контакте с холодным оружием противника. Он сделал невозможное.

**Музыка!**

— Граждане! Сегодня я таки посмотрел фильм про нашего героя! Думаю, что вопрос с саундтреком решен. Предлагаю воспользоваться оригинальной музыкальной дорожкой.

— А нас не закидают помидорами совместно с тухлыми яйцами? Мы же не можем просто так взять и похитить чей-то труд?! Нет, мы конечно можем, но по судам вас затаскают...

— Конечно, нет. Не переживайте. Я уже заключил контракт, так что теперь и навсегда на заднем фоне нашего многообещающего проекта будет слышна музыка великого Бэзила Поледуриса.

— Поли... кого?

— Отставить шуточки! В общих чертах, это тот самый парень, который пишет музыку для голливудских киношек, и, между прочим, неплохо пишет! В "Конан-варваре" он выложился на полную катушку — очень мелодично и в то же время агрессивно. Из динамиков прямо рвется наружу необузданная сила варварских мотивов...

У сотрудников заблестели глаза и потекли слюнки. В том, что благодаря их совместным усилиям произойдет рождение шедевра, никто уже не сомневался.

**Кром!**

Несмотря на ясную солнечную погоду, в офисе Cauldron гремел гром и сверкали молнии. Директор, взяв поиграть улыбнувшую на золото версию своего детища, вернулся на работу в отнюдь не приподнятом настроении.

— Локальный излучатель ненависти и насилия, — шептались работнички, попрятав головы под столы.

Стены периодически впитывали в себя крики вроде "Всех уволю!" и "Вы у меня за все ответите!". Наконец многострадальная дверь директорского кабинета с хрустом распахнулась и явила миру вседержателя. Излучение в его взгляде по жесткости превосходило рентгеновское — люди съеживались и краснели, механически нашаривая в ящиках столов радиопротекторы.

— Все. Ко мне. На ковер, — сквозь зубы процедил онимуша (oni — демон, musha — воин, яп.) и скрылся в непроглядной тьме своего кабинета.

Люди, понурив голову, поплелись на встречу с судьбой.

— Начну с хорошего, — вздохнул директор. — Дизайн — класс (художник замурлыкал от удовольствия), музыка — выше всяких похвал (Полидурис в далекой Америке громко чихнул), анимация и бои на уровне (аниматоры заулыбались, со злорадством покосились на еще не названных), сюжет... гмм... есть вроде (славы прославленному переводчику точно не видать), а вот ИИ на второе "И" никак не тянет (интеллектуалы возмущенно засопели)! Я еще понимаю, что враги меня не замечают, я еще могу переварить, когда они начинают от меня убегать! Но только не тогда, когда они убегают от меня, уткнувшись носом в дерево! На премиальные не рассчитывайте! Эй, кто там придумывал загадки? Тебе тоже придется жить на одну зарплату (в толпе кто-то икнул и свалился в обморок). Сколько можно, в конце концов, мусолить идею "нашел ключ — открой дверь"? Мои серые клеточки мирно спали во время прохождения!

— И до сих пор не проснулись, — донесся шепот из задних рядов.

— Разговорчики! Хм... так о чем это я? А! Движоок... — программисты нервно заерзали на месте и скрестили пальцы.

— Я прекрасно знаю, что наш проект кроссплатформенный, но неужели нельзя было сделать что-нибудь на уровне Принца Персии?

— А вы нам платите столько, сколько срубают создатели Принца, тогда и будет вам идеал!

— Хмм... — директор значительно смутился. — Да не в деньгах дело! Настоящая работа должна идти от души, от сердца! А вы, а вы — меркантильные субстанции, — нашелся он. — Вчера я три раза застрял на ровном месте! Просто шел и все — ни вправо, ни влево, ни прыгнуть, ни мечем махнуть. Также мне не всегда нравится работа камеры, которая делает, что ей заблагорассудится. Из-за этого есть претензии и к управлению — приходится долго привыкать. Это дело? Это, ребята, называется халтура! Но самое страшное заключается даже не в этом... Кто-нибудь объяснит, почему мне каждый раз после смерти приходилось начинать игру сначала? — "талант", предложивший систему неординарных сохранений, понял, что жизнь подошла к концу.

— В-вы понимаете, я же хотел как лучше, чтоб необычно было. Я уверен, что за системой динамичных сейв-поинтов будущее! Именно поэтому Конану и попадаются по пути sacred stones, за которые он может выменять сохранения в любом месте и в любое время! И больше никак. Конечно, иногда человек будет экономить на камнях и собирать их, думая использовать в ближайшем будущем, но смертельные ловушки в мире Conan прячутся за каждым углом, поэтому есть определенная вероятность, что ему придется перепроходить уровни заново. Но ведь вас никто не заставлял это делать! Могли сохраниться и раньше! Так что нечего меня винить в своей скупости! — "придумщик" сорвался на крик. — А разве вам не понравилось после смерти в бою появляться на арене и в страшной схватке на потеху богам заслужить себе еще одну жизнь?

— Мне не понравилось, что после падения в пропасть мне пишут "Ты погиб не как воин, поэтому game over". Хотя забавно, я об этом как-то не подумал, — льдинки во взгляде шефа растаяли, и повеяло весной. — Ладно, может, что-нибудь из этого и выгорит.

5 6 **7** 8 9 10

Это, конечно, не Конан, но, без всякого сомнения, варвар. Одетый в набедренную повязку здоровяк с мечем в руках совершает злостные издевательства над глупыми противниками, продирается сквозь гущу сражений и подбирает ключи для дверей и лифтов. Много тайников и секретов, много отлично анимированных драк на холодном оружии. И пусть движок строит угрожающие гримасы низкобюджетности, но замечательный дизайн и атмосферная музыка без всяких проблем компенсируют этот недостаток. Если вы хотите получить настоящее удовольствие от этой 15-часовой игры, то проходите ее на уровне hard и не забывайте сохраняться.

**Lockust, Lockust@tut.by**
**Диск предоставлен интернет-магазином "Медиа-Крафт" www.mediacraft.shop.by**

ОБЗОР

# Sacred

***Жанр игры:*** *hack'n'slash, RPG*
***Разработчик игры:*** *Ascaron Entertainment*
***Издатель игры:*** *Take Two Interactive/Encore Software*
***Количество дисков в оригинальной версии:*** *2*
***Похожие игры:*** *Diablo II: Lord of Destruction, Divine Divinity*
***Минимальные требования:*** *800 MHz, 256 Mb RAM, 16 Mb VRAM, 2 Gb free drive space*
***Рекомендуемые требования:*** *1,4 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 2 Gb free drive space*
***Локализатор:*** *"Акелла"*
***Название игры в локализации:*** *"Князь тьмы"*
***Дата выхода локализованной версии:*** *апрель 2004.*

**"Посмотри мне в глаза, о Великий. Что видишь ты в них? Самонадеянную юность? Ты ошибаешься, победитель сотен героев и испепелитель незадачливых клонов! Я омега, которая пришла на смену альфе. Я сила в ее чистом виде: непокорная, неподвластная и всепоглощающая. Я — это ты, но я прекрасен и молод, а ты стар и равнодушен. Я пришел, чтобы занять твое место. Надеюсь, что мне не придется прибегать к услугам беспощадной и равнодушной стали. Я верю, что в тебе хватит достоинства, чтобы принять свою судьбу и смириться с ней", — Sacred говорил эти слова мягко и тихо. И холодом сочились его уста, а ядовитый сок стекал по подбородку. Diablo тяжело вздохнул и встал со своего трона hack'n'slash жанра, который он удерживал уже в течение нескольких лет... почти вечность. Он ушел, волоча за собой шипастый хвост и фанатически преданных послушников. Ушел, с яростью захлопнув двери старой эры. Ушел...**

**По одежке встречают**

Любовь к Sacred сверхновой вспыхнула в моем сердце Diablo'поклонника, как только я увидел стартовое меню. Это называется "с первого взгляда" и, быть может, "до конца жизни". Есть просто такая странная категория игр, к которым не приходится долго привыкать, вживаться, пытаться вникнуть в их историю и прочувствовать. Которые располагают к себе сразу и безвозвратно. Которым безжалостно резервируешь пространство на своем жестком диске и выносишь их иконку на рабочий стол, чтобы поклоняться этой маленькой пиктограмме в редкие часы безделья. С Sacred'ом та же история.

Меню с изображением древнего, полуразвалившегося портала, омываемого неспокойными, кристально чистыми водами, на дне которых, преломляясь в лучах изменчивого света, притаилось название игры. Предложение о начале новой кампании жадно загорелось под курсором и, вспыхнув, уступило место шестерке героев. Они ждали моего выбора. Каждый из них по-своему привлекателен. Каждый, холодно встретив мой взгляд, рассказал о себе, еще больше озадачив. За кого схватиться? Кем искоренять зло? Может быть, Gladiator — профессиональный воин ближнего боя, в совершенстве владеющий всеми видами холодного оружия? Или Seraphim — ангельское создание, при виде ауры которой слабеют враги, а меч ее быстр и неуловим? Стоит подумать и над кандидатурой Wood Elf — превосходной лучницы, также искусной в магии. А может, Dark Elf — мастер рукопашного боя, ловко обращающийся и со смазанными ядом клинками? Взгляд пробежался и по фигуре Battle Mage — успокаивающего врагов fireball'ами так же легко, как и тяжелым посохом. Но самого пристального внимания заслужила все же Vampiress — с жадностью высасывающая кровь из врагов и разрывающая их голыми руками на части.



**Все как всегда**

Конечно, миру обычно дела нет до героев, пока где-то не зачешется и не поползет зараза по земле, угрожая спокойствию прогрессивного человечества. На этот раз "зачесалось" все по вине мага-недоучки, который решил показать всем свою крутость непомерную и вызвать демона. Крутость была доказана, а вместе с ней и глупость: мал был еще маг, чтобы контролировать плюющееся пламенем создание, что демон с радостью и продемонстрировал, испепелив вундеркинда на месте. И понеслись все мыслимые и немыслимые беды, зло пробудилось и начало выползать из могильников и берлог, чтобы уничтожать людишек. Вполне стандартное начало, и это правильно для любой игры hack'n'slash жанра, который мы любим не за сюжет или, упаси господи, за хитрые квесты. Нам надо всего-навсего много (очень много) врагов, навороченную систему раскачки персонажа, предполагающую многовариантность развития, и огромный, открытый для исследований, красивый мир.

**Широка Анкария родная**

Начнем с мира, гигантского мира, который уделывает по своей масштабности даже Arcanum. Да-да, я не ошибся: 2% карты я смог открыть лишь за 4 часа. Я не стоял на месте, бегал как сумасшедший, выполняя задания и убивая монстров, и когда я взглянул на дневник, чтобы посмотреть статистику, то чуть не уплыл под стол от осознания масштабности происходящего действа. Много городов, которые населяют кучи NPC, готовые просто до посинения одаривать вас квестами, много дорог, на которых вас подкарауливают самонадеянные орочьи банды, много подземелий и пещер, населенных драконидами, охраняющими свои сокровища. И что мне больше всего понравилось, так это возможность отступить от главной сюжетной линии и кинуться на помощь городам и селам, находящимся вдалеке от места основных разборок. Предлагаю именно так и поступать. Во-первых, опыт лишним не бывает. Во-вторых, можно найти хорошие вещи и, в-третьих, наводнить свой журнал замечаниями о сотнях выполненных заданий.

**На погибель негодяям!**

Говорю именно о "сотнях" заданий, поскольку в городах находятся просто толпы людей, которым, так или иначе, требуется ваша помощь. Квесты большим разнообразием не отличаются. В основном это просьбы типа: "В лесу много орков, они мешают мне рубить лес" или "Пожалуйста, сопроводите меня до города". Встречается и экзотика, когда вас просят украсть что-либо или помочь парочке влюбленных соединиться, избавив их от надоедливой опеки родственничков. Но это большая редкость и все равно все сводится к банальному kill'em'all. Хотя, если присмотреться, диалоги в игре не так уж и просты, а местами несут с собой толику здорового черного юмора, заставляя внимательного игрока искренне улыбаться только что прочитанному. "Ты должен был уничтожить всех тварей вокруг нашего города! И я имею в виду именно ВСЕХ! Поэтому топай и выполняй!" — слова празднoшатающегося гражданина, который явно не учел тот факт, что монстры постоянно респавнятся. "Если ты прочитал эти слова, значит, ты стоишь на моей могиле, дурак!" — надпись на кладбище. "Последнее, что она сказала: брось мне это копье...", — там же. Присматривайтесь повнимательнее ко всему и приставайте с вопросами ко всем, потому что такого количества Easter eggs в диалогах я еще нигде не встречал.

**Как в лучших домах Парижа**

Методов смертоубийства на самом деле много. Если не принимать во внимание магические фокусы, то здесь к вашим услугам более 1500 уникальных мечей, топоров, сабель, катан, кастетов, алебард, катаров и прочих стальных девайсов экзотического вида с непроизносимым названием. Как и в Diablo, в них можно встраивать мелкие побрякушки. Как и в Diablo, существуют предметы, предназначенные только для определенного класса персонажей. Как и в Diablo, есть сетовые наборы... Что вы говорите? Украли? Скорее позаимствовали. Если идея хороша, то почему бы и не воспользоваться наработанными результатами, тем более ставшими весьма популярными в последнее время.

А сколько в игре видов брони!.. Мало того, для каждого героя существует еще и своя персональная "кукла": одному можно одеть шесть колец и два медальона, а другому придется довольствоваться единичными экземплярами; а Серафима может еще и крылья менять, как перчатки. И чем я был восхищен до глубины своей души и чего я не встречал до этого ни в одной игре, так это то, что абсолютно все (!) вещи, которые мы одеваем, можно увидеть на самом герое. Я не говорю про шлем или броню, я говорю про медальоны и кольца, которые можно в буквальном смысле пересчитать по пальцам на руках и полюбоваться на убранное изумрудами декольте прекрасной половины приключенцев.

**Качая железо**

Что самое главное в hack'n'slash игре? Конечно же, это система "раскачки" персонажа! И тут Sacred преподнес мне парочку сюрпризов. Имеется стандартный набор базовых атрибутов, привычных для любой более-менее грамотной ролевой игры: Strength, Endurance, Dexterity, Charisma — с ними все понятно. А вот параметры Physical Regeneration и Mental Regeneration уже вызывают вопросы. Слово regeneration говорит о том, что что-то будет восстанавливаться. Physical — жизнь, само собой, а Mental... Мана? А вот и нет! В Sacred вообще нет такого понятия, как магическая энергия. Здесь все основано на так называемой "перезарядке", т.е. для того, чтобы повторно произнести использованное заклинание, требуется выждать несколько секунд, пока идет процесс регенерации, после чего оно снова готово к применению. Такая вот суровая правда жизни, которая приводит к тому, что маги пуляют файерболы со скоростью станкового пулемета, в то время как воины вынуждены прыгать от одного заклинания к другому, лихорадочно надеясь, что к концу последнего первое уже будет готово. При получении уровня один из атрибутов можно прокачать на единичку, а некоторые из параметров поднимутся сами, без вашего на то участия.

А теперь приготовьтесь к самому главному! В Sacred нашла свое применение (очень необычным способом) система "активных" и "пассивных" скиллов (или способностей). Пассивные, как понятно из названия, срабатывают автоматически. Сюда относятся такие умения, как владение мечами, выбивание оружия из рук противника (!), рукопашный бой, езда верхом (!!) и прочие. А вот с активными скиллами у меня изначально вышла загвоздка, поскольку на них никак (то есть вообще никак) нельзя влиять при получении уровня. Оказалось, что их надо находить, кликать правой кнопкой мышки и радоваться появлению в разделе Combat Arts новых боевых умений. Проблема заключается лишь в том, что найти скилл конкретно для твоего класса героя очень сложно: выпадает все, что угодно и для кого угодно, а для себя любимого — раз в неделю. Поэтому в игре предусмотрена возможность обмена у магов "левых" скиллов на что-нибудь более приемлемое.

**Искусство усмирения непокорных**

Все активные заклинания можно связывать в комбо (у тех же магов) на любой цвет и вкус. Единственный недостаток — комбо перезаряжаются очень медленно, зато одного вполне может хватить, чтобы завалить какого-нибудь мелкого босса. Мой Темный эльф, к примеру, может за пару секунд "приложиться" к лицу противника тяжелыми кастетами, пнуть ногой под коленку, пройтись по почкам, сломать хребет и финальным ударом в грудь отправить бандита в затяжной полет считать звезды, если, конечно, тому что-нибудь случайно не оторвало. А оторвать в результате критического повреждения может и руку, и ногу, даже голова запросто слетает с плеч, благодаря чему предоставляется уникальная возможность полюбоваться на фонтан крови, бьющий из горла "обезбашенного" бедняги.

**И снова погоня**

Представьте себе огромный мир Анкарии, толпы постоянно респавнящихся врагов — и вы поймете, что без грамотной системы перемещения здесь не обойтись. Согласитесь, топать на своих двоих от одного города к другому — процесс весьма муторный, поэтому в игре предусмотрено сразу несколько вариантов решения этой проблемы.

Вариант первый: порталы, расположенные в странных местах и не всегда телепортирующие именно туда, куда надо. Впрочем, дело привычки.

Вариант второй (мой любимый): лошади всех мастей. Именно для них предусмотрен пассивный скилл "езда верхом", который отвечает за скорость передвижения на парнокопытных. Именно поэтому в игре так много всевозможных седел и уздечек. Именно поэтому в каждом уважающем себя городе имеется конюшня, в которой можно найти себе лошадь по вкусу. И если файтерам еще приходится постоянно слазить с коня, чтобы крутить свои хитрые приемчики, то для рейнджеров и магов эти красивые животные — не просто хорошее подспорье, а еще и жизненно необходимый спутник, на котором можно часами кружить вокруг оравы недругов, поливая их огнем из всех подручных материалов.

И, наконец, третий вариант: предметы "пришел, показал — все умерли". В конце концов, убивать низкоуровневые толпы гоблинов когда-нибудь да надоест. Одеваем кольцо-меч-броню с необходимым свойством и скачем через поля. Если вас в таком великолепии увидят мелкие враги, то они мгновенно откинут конечности в сторону ближайшего кладбища, а вам идет причитающийся за их уничтожение опыт и остается только подобрать выпавшие из них вещи для продажи.

**Хитрые какие!**

Враги звезд с неба не хватают в плане интеллекта, однако зачаточный ИИ все же присутствует. Получив тяжелое ранение, они отбегают в сторону и ждут, пока вы переключитесь на другого противника, чтобы вернуться в битву. Они обладают таким параметром, как "выносливость", переходя с бега на вялую ходьбу, устав носиться за вами по пятам. Они терпят ваши издевательства в виде выстрелов, копят силы и делают резкие рывки, стоит вам лишь на секунду замешкаться. В целом, приятно. Как раз то, что надо.

**Прогресс не стоит на месте**

Отдельную хвалебную оду хотелось бы пропеть в адрес интерфейса игры. Удобные хоткеи (выучите их назубок, потому как тыкать на все мышкой просто не хватает времени); функциональный и в то же время очень простой дневник, благодаря которому можно получить исчерпывающую информацию по любому вопросу; удобная карта, отражающая все активные и уже завершенные квесты; компас снизу в центре, жирная стрелка которого указывает на очередное сюжетное задание, а маленькая — на побочное; идеально проработанное меню персонажа и прочее и прочее. Немцы в очередной раз доказали свою педантичность и внимание к мелочам.



**Посмотрим и послушаем**

Заранее прорисованные двухмерные ландшафты позволили сделать маленькое чудо, благодаря которому пейзажи выглядят очень реалистично, подробно и красиво. Трехмерные герои, носящиеся туда-сюда, умудряются прятать все свои полигоны даже при ближайшем увеличении. Броня бликует под лучами солнца, спецэффекты полыхают, как им и положено. Единственное, к чему можно придраться, так это к анимации персонажей, а точнее к бегу, во время которого они двигаются немного неестественно. А вот к чему претензий нет вообще, так это к анимации боев, в которой нашли свое место резкие удары, танцы с саблями, боксерские поединки, прыжки и прочие "демонстрашки" воинского искусства. Музыка цепляет сразу же, стоит только первым аккордам пробежаться по барабанным перепонкам. Если искать наиближайшую стилистическую направленность, то на ум приходит, как ни странно, только саундтрек из приснопамятного Diablo II: атмосферная, торжественная и изящная музыка, невольно внушающая еще большее уважение к создателям игры.

**Напутствие в дорогу**

Если вы переступите через себя и выложите несколько кровных монеток за Sacred, то честно предупреждаю, что вы можете столкнуться с непредвиденными трудностями, упершись носом в языковой барьер. Причем в русский. Продаваемая на данный момент версия слизана пиратами с немецкой локализации, на скорую руку переведена и выпущена в свободную продажу. Играть в такую поделку в принципе можно, но ляпы неприятно бьют по глазам (как вам, например, параметр Dexterity, переведенный как "судьба"?). Выход из этого положения есть, причем очень простой: или дождаться официальной локализации от "Акеллы", или скачать файлик global.res, который замечательно англифицирует игру (однако озвучка остается немецкая). Весит он немного и уже выложен для свободного скачивания на некоторых игровых порталах в виде так называемого language pack (в разделе AG.RU, посвященному Sacred он точно есть). Просто перепишите файл с аналогичным названием в папке $$/sacred/scripts/de/ и наслаждайтесь.

5 6 7 8 **9** 10

Истосковались по хорошему hack-'n'slash? Diablo уже приелся, и хочется попробовать нечто новое? В таком случае Sacred идеально удовлетворит все ваши запросы. Большой мир, классная графика, стильные персонажи, прекрасно анимированные бои, искрометный юмор, сотни квестов, тысячи секретов, отличная ролевая система и очаровывающая атмосфера этой неординарной игры делают все возможное, чтобы обеспечить вам приятное времяпрепровождение на протяжении долгих дней и ночей в течение многих месяцев, а, быть может, и лет.

Lockust, lockust@tut.by

**Диск для обзора предоставлен компьютерным магазином NEXT маркет на "Динамо"**

ОБЗОР

# Wars and Warriors: Joan of Arc

## Неистовая Жанна: Правосудие по-орлеански

*Жанр:* action, RPG, strategy
*Разработчик:* Enlight Software
*Издатель:* Enlight Software
*Количество дисков в оригинальной версии:* 1
*Похожие игры:* Rune, Severance: Blade of Darkness
*Минимальные требования:* 800 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 1.1 Gb free drive space
*Рекомендуемые требования:* 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 1,1 Gb free drive space
*Локализация:* "Акелла"
*Название официальной локализации:* "Жанна Д'Арк".

**Возьмите в руки коробку с игрой и станьте так, чтобы на нее падал свет (лучше солнечный — так романтичнее). Внимательно вглядитесь в лицо девушки на обложке, в эти глубокие синие глаза, полные, земляничного цвета губы и струящие каштановые волосы. Запомните это лицо — больше вы его не увидите.**

Франция, 1429 год. Злобные англичане с улюлюканьем гоняют доблестных французских рыцарей, сжигают мирные поселения, а на привалах штудируют брошюрку "Как научиться отнимать конфету у младенца за десять уроков". В общем, все уже поняли, какие это отвратительные личности. Король Франции бомжует и скрывается у родственников от кредиторов, аристократия пьет Шато де Лавуазье урожая 1415 года и мрачно прикидывает перспективы переселения, простой народ меланхолично копает картошку и по выходным ходит на матчи "Ливерпуль Девилс" против "Орлеан Кнайтс". Типичные средние века, учебник истории за восьмой класс.

В это нелегкое для отчизны время на сцене никому не известная девушка из деревеньки Арк и объявляет, что ей было SMS от бога с указанием поднять войско и отогнать жителей туманного Альбиона обратно на родину пить чай и жаловаться на туманы. Король распоряжается выдать храброй простолюдинке саблю (1 шт.), коня (серого в яблоках) и выслать на линию огня. "А дворцовые интриги оставь для меня", — почти цитирует Филатова Его Высочество. Жанна низко кланяется, подхватывает Two Handed Sword of Crafting и отправляется на подвиги. Собственно и весь сюжет.

Изначально Интернет полнился слухами о том, что Жанна будет являть собой средневековую стратегию с элементами ролевой игры. При ближайшем же рассмотрении оказалось, что почетный титул "стратегия" ей не снится так же, как Freedom Fighters. Это тем более удивительно, ведь игра создавалась под патронажем знаменитого Тревора Чана (создатель таких хитов, как Restaurant Empire, Imperialism, Seven Kingdoms, Capitalism и Seven Kingdoms 2). Он на самом деле пытался в который раз изобрести велосипед на ниве стратегического жанра, но издателю эта задумка явно не понравилась. Пришлось разработчикам пойти на тщательную перебалансировку, и в результате имеем мы бесконечный файтинг, хлипкий RPG-элемент и болезненную стратегическую составляющую, позволяющую кричать на нескольких своих тугоголовых подопечных.

Хотите посмеяться? Предоставлю вам такую возможность, тем более что повод есть. Когда я, вдоволь наигравшись в "Жанну", обратил свое пытливые око в сторону пластиковой коробочки, в которой спряталась локализованная версия игры, то чуть не упал под стол, осознав: во что же я, оказывается, играл! Смотрите сами:

*"Проживите вместе Жанной, непобедимой воительницей, самые лучшие годы ее жизни, участвуя в великих сражениях!"*

"Это будут лучшие годы в твоей жизни, сынок", — как-то мне заявил сивой полковник, пытаясь утянуть меня на два года в армию. Не верю я в эти сказки! Бои, стоянки, снова бои, голод, болезни, мертвые тела товарищей — если это были лучшие годы Жанны, то увольте. Я же надеялся, что смогу понаблюдать, как Жанна постепенно растет, как соседские мальчишки дергают ее за косички, кто был первой ее любовью... В конце концов, обещали ведь ролевой элемент! А тут на тебе, она уже взрослая! Не дай боженька, если выпустят еще и адд-он, в котором нам позволят посетить гостеприимные английские темницы, поучаствовать в увлекательных судебных диспутах, а под конец сыграть в увлекательную мини-игру "Сожги ведьму!".

В остальном краткая аннотация соответствует действительности, но только если из всего сказанного извлечь корень и уменьшить масштаб в несколько раз. Есть здесь и полководцы, которые присоединяются к вам, чтобы не "щадить живота своего", и взятие крепостей, и жестокое рубилово-мочилово, и небольшой ролевой элемент, но обо всем по порядку...

Присоединяются к вам "великие полководцы" не просто так, а за дело. Перед тем, как дать свое окончательное согласие, они отсылают вас прогуляться в сторону ближайшего стана врага и на деле доказать свое воинское мастерство. Чтобы вы, не дай бог, не перепутали героев между собой, на каждой булаве будет стоять именная метка, а на мече — "Исключительно для Жанны". Дерутся-то они, в общем, одинаково, разве что выглядят по-разному. Осталось только заметить, что реальная Жанна, осознававшая, что с мужчинами ей на поле брани не сравниться, в схватках на передовой не участвовала, предпочитая с высокого холма отдавать приказания законсервированным в тяжелую броню рыцарям.

Управление в игре удобное и не заставляет вас зазубривать многочисленные хоткеи: левая кнопка мыши — обычный удар, правая — сильный. С каждым полученным уровнем мы обретаем одну звездочку, которой можно усилить уже имеющийся прием или поднакопить тричетыре штуки и купить новый. Да и особой разницы между приобретенными умениями замечено не было, так что пользоваться вы будете одним-двумя, тремя от силы. Также хотелось бы обратить ваше внимание на то, что в игре можно прыгать. Нацепите на себя полный доспех и попробуйте пробежаться. Я, даже нацепив банальную кольчугу, не могу в силу своего хлипкого сложения. А в игре наша славная воительница способна скакать аки кузнечик, но только перепрыгнуть что-либо она, бедняжка, не в состоянии... даже пенечек. Зато можно оседлать гнедого (или серого в яблоках) коня и уже на нем рассекать поле боя. Пользы, кроме скорости, никакой, удовольствие чисто эстетическое, поскольку сражаться сидя на коне крайне неудобно.

Не понравилось мне, насколько примитивно реализована осада замков. Враги сидят за стенкой и первое время поливают вас стрелами и ядовитыми комментариями с целью упокоить лихорадочно суетящееся под обстрелом войско Жанны. После чего осада как бы заканчивается и начинается экшен. Пушки, баллисты и прочая мишура исключительно для услады взора играющего. Ну и десятки суетящихся солдат, скрипящие и стреляющие осадные машины и отдаваемые хриплым голосом приказы — иллюзия происходящего полная.

Как и в любой уважающей себя action-RPG, вы будете носиться по полям, резать врагов и получать долгожданный опыт ради получения сладкого нового уровня. После чего вы сможете поднять один из базовых параметров (сила, ловкость и выносливость) на пять очков. Показатель "харизма", как и во Freedom Fighters, влияет на количество болванчиков, с мечами бегающих за вами. Создания это хрупкие, для битвы неприспособленные, так что вы вскоре вновь оказываетесь в грустном одиночестве. Такова судьба всех героев, ничего не поделаешь. Кроме самой Орлеанской Девы, есть еще шестеро "воителей", между которыми можно переключаться. Бегать за вами они почему-то не всегда хотят, вот и получается, что нормально прокачать и играть вы сможете только за одного персонажа.

Для поддержания интереса в игре присутствует много нательных железок и куча оружия. А для улучшения душевного равновесия и здоровья набиваем рюкзак живительными склянками и вперед — грудью на баррикады. Экшен — он и во Франции экшен: зажигательный и бездумный. А что еще надо? Тем более, в графическом плане игра отторжения не вызывает, а даже изредка заставляет собой восхищаться: красивые пейзажи, отражения в воде (даже lifebar'ов над головами солдат), эффекты от взрывов, отличная детализация персонажей и прочее и прочее. Добавьте сюда музыку, чем-то напоминающую эпические мотивы из голливудского хита "Гладиатор", соберите все это воедино — и перед вами предстанет хороший, пусть и несколько однообразный слэшер, который цепляет именно своей кучей стратегической составляющей. Новая веха в жанре? Я бы не стал бросаться подобными словами. Скорее предтечи, за которой последуют более разнообразные и профессиональные проекты.

5 6 **7** 8 9 10

Если вам нужно что-то не напрягающее извилины, но оставляющее приятный осадок игры с интеллектуальным подтекстом, то это для вас. Библиотека компьютерных игр обделена подобными "Жанне" проектами. Действительно неплохая графика, использующая большинство навторотов вроде мип-мэппинга и антиалайзинга, приятная псевдосредневековая музыка и удобное аркадное управление — что еще надо для отдыха? Вы ищете сплав стратегии с экшеном — зря. "Восток есть восток, запад есть запад, и не встретиться им никогда".

Tiamat, tiamatone@mail.ru
Lockust, lockust@tut.by

**Диск для обзора предоставлен компьютерным магазином NEXT маркет на "Динамо"**

ОБЗОР

# Far Cry

***Жанр игры:*** *FPS*
***Сайт игры:*** *http://www.farcry-thegame.com/*
***Разработчик игры:*** *Crytek (http://www.crytek.com/)*
***Издатель игры:*** *JoWood (http://www.jowood.com/)*
***Количество DVD в оригинале:*** *1 DVD*
***Дата релиза:*** *23.03.04*
***Локализация:*** *Бука*
***Дата выхода локализованной версии:*** *II квартал 2004*
***Минимальные требования:*** *AMD Athlon / Intel Pentium III 1 GHz+ / 256 MB RAM / видеокарта с 64MB видеопамяти / 4GB места на HDD*
***Рекомендованные требования:*** *AMD Athlon64 / Intel Pentium 4 2GHz+ / 512-1024 MB RAM / видеокарта с 128MB видеопамяти / 4GB места на HDD*
***Похожие игры:*** *Half-Life, Unreal.*

**Согласно неписанным эмпирическим законам, усиленно раскручиваемый задолго до выхода продукт чаще всего на поверку оказывается банальной пустышкой в красивой упаковке (а то и без оной). Что приятно, существуют исключения — ведь даже блестящий продукт без эффективной рекламы и грамотного маркетинга не в силах рассчитывать на серьезную коммерческую отдачу. Что еще более приятно, мне довелось столкнуться с таким исключением совсем недавно... Встречайте — великолепный Far Cry! Стопроцентный хит, действительно, заметно отличающийся (одно из значений "Far Cry" — "большая разница") от последних виденных нами игр в жанре FPS.**

Надо отдать разработчикам должное: отнесшись к проекту с фирменной немецкой аккуратностью, прилежностью и строгостью к деталям, они ухитрились создать самый технологичный (на данный момент), изящный и очень-очень интересный боевик. Коллеги с GameSpot даже назвали Far Cry "лучшим сингловым шутером от первого лица со времен Half-Life" — пожалуй, очень громко, но в целом справедливо.

Четыре с лишним года работы команды создателей, месяцы нетерпеливого ожидания и, наконец, релиз... Ну что, вы готовы окунуться в сверкающий яркими красками и залитый солнечным светом ад? Не сомневаюсь, что "да". Ну, а компьютер ваш готов к такому испытанию?

**Железные требования**

Как известно, на полную катушку вычислительная мощь современных портативных мини-печек марок Athlon/Pentium используется лишь двумя классами приложений: играми и узкоспециализированными (работа с видео и графикой) программами. Все эти гигагерцы, гигабайты памяти и сверхнавороченные акселераторы нужны лишь для того, чтобы дать вам возможность комфортно поиграть в Far Cry на максимальном уровне детализации. Хороший повод для апгрейда, правда?;) Не торопитесь скептически улыбаться до тех пор, пока не увидите Far Cry на очень мощной машине в максимальной детализации — зрелище не для слабонервных, доложу вам. Первое время из головы не выходит мысль: "как, разве современные компьютеры уже способны на Такое?". Оказывается, способны.

Но пока вы не накопили на что-нибудь типа Pentium4 3.4GHz и Radeon 9800XT, придется довольствоваться малым — тем, что сумеет Far Cry "выжать" из вашей нынешней конфигурации. Надо сказать, по этой части ("выжиманию всех соков") продукт CryTek — вне конкуренции. Тем не менее, игра замечательно идет даже на средних (и чуть ниже среднего) конфигурациях. Разумеется, красот вы в таком случае не досчитаетесь, но играть сможете, и вполне комфортно.

Хотя оригинальная версия поставляется на DVD, отечественные продавцы нам такой роскоши предложить не могут (ждем локализации от Буки?..) — в ходу пиратская версия на 3CD, с пережатыми (и несколькими отсутствующими) видеороликами, вырезанным "Demo Loop" и некоторыми другими мелочами. Тем не менее, серьезно они на геймплей не влияют. Игра легко занимает на винчестере около четырех с половиной гигабайт (при установке с DVD, правда, размер оказывается значительно меньше — возможно, именно поэтому в readme указывается 4GB) и после инсталляции с радостью забрасывает свою иконку на рабочий стол. Кликнув по ней, оказываемся в "предбаннике": программе-настройщике, автоматически тюнингующей Far Cry под вашу машину. Моего "коня" (AthlonXP 2500+/nForce2 Ultra 400/512MB RAM/GeForce4 Ti 4200 64MB) софтинка обозвала "медиумом", и все графические настройки выкрутила на "Medium", установив разрешение 1024x768. Разумеется, ради спортивного интереса настройки были установлены в high, но после выхода на открытые пространства я оценил прозорливость автоматики и вернул настройки на законную среднюю позицию. Шутка ли: 30-45 FPS против 4-7!!! На более дохлых машинах (Duron1300/512/GF4MX440 64MB) для приемлемой скорости приходится снижать разрешение (до минимального — 800x600) и большинство графических настроек устанавливать в "Low". Но играбельность (20-30 FPS) стоит жертв.

Визуальной части Far Cry есть чем удивить привередливого игрока, но, разумеется, обсчет умопомрачительных пейзажей требует прорву ресурсов. Благодаря гибкости настроек, однако, можно играть на довольно средних машинах.

**"Высоко лечу, далеко кричу"**

Товарищ Джек Карвер (Jack Carver) — личность с весьма сомнительным прошлым. Но Джек отошел от старой опасной профессии и занимается частным извозом на собственном катере в тропических широтах. Работа спокойная и непыльная: знай себе рассекай волны, да загорай на палубе. Однако ленивую размеренность жизни товарища прерывает некая Валери Кортес (Valerie Cortez), журналистка (ох уж эти журналисты;), попросившая доставить ее на остров Кабуто в Тихом океане. Разумеется, сразу по прибытию на место даму похищают, любимый катер взрывают, а самого Карвера чуть было не отправляют в лучшие миры к праотцам.

Джек решает во что бы то ни стало спасти Валери (эх, симпатиисимпатии...), попутно разобравшись с нехорошими товарищами, устроившими столь "радушный" прием. В процессе разборок многое прояснится (хотя, например, то, что похищенная дама — никакая не журналистка, понятно сразу). Да и вообще, добротный, лихо закрученный динамичный сюжет не даст вам скучать. Генные эксперименты, страшные мутанты, угроза всему человечеству (куда ж без нее!) — все есть в игре. Как вы уже поняли, полуавтоматическое "шинкование" монстров без цели и особого смысла — не про Far Cry.

**Остров доктора Кригера**

Очнувшись на дне какого-то колодца, мы, как и в любом уважающем себя шутере, проходим тренировочную "полосу препятствий", а только затем выходим в свет, под палящее тропическое солнце. Немного уняв нахлынувшие чувства от знакомства с графикой, начинаем присматриваться к геймплею: шутер, причем чистой воды. Без модных RPG элементов, практически без скриптовых вставок... Но в FarCry даже при отсутствии этого скучно не будет. Больше всего впечатляет потрясающая свобода действий: практически любое задание можно выполнить по-разному. Грубым ли лобовым штурмом, аккуратными точечными ударами, предварительной снайперской "зачисткой", атакой с тыла... Увлекательно до чертиков! При этом каждый сможет выбрать себе стиль игры по вкусу (а еще — в зависимости от уровня сложности и миссии). Немного ограничивает свободу лишь система сохранений: состояние игры сохраняется автоматически по достижении игроком какой-то заранее заданной точки на местности. И если в большинстве "путей" точки расположены по маршруту сравнительно равномерно, то, действуя каким-то уж очень нетривиальным способом, вы рискуете пропустить "продуманные" разработчиком чекпоинты и очень долго ругаться в случае смерти. Хотя, патч, добавляющий возможность произвольного сохранения, уже на подходе.

Передвигаться по острову можно пешком, ползком, вприсядку и бегом (на бег, прыжки и подводное плавание расходуется "выносливость" — синяя полоска внизу экрана). Еще можно ездить, плавать и летать. По легкости управления (и получаемого от него кайфа) внутриигровые транспортные средства выполнены очень даже на уровне. Нам в шкуре Джека доведется покататься на багги, джипах, моторных лодках, катерах и (затаите дыхание!) на дельтаплане. Море впечатлений гарантировано!

Оружия довольно много (с собой можно носить только четыре вида), но все стволы имеют реальные прототипы. Классические автоматы, пистолеты, пулеметы, а на закуску — снайперская винтовка и ракетница. Никаких супер-пупер-плазменных пушек — и это замечательно. К слову, знающие люди говорят, что оружие "овиртуалено" вполне грамотно, реалистично — так как в знатоки орудий смертоубийства не гожусь, поверю на слово. Стреляет, выглядит и звучит все, на мой дилетантский (по части вооружений) взгляд, достойно.

Искусственный интеллект вражин хорош! Играть трудновато — даже на третьем уровне сложности хватает "жарких" мест. Сложно не только оттого, что противника во много-многомного раз больше — теперь вражеские наемники весьма ловко используют естественные укрытия (природа острова к этому располагает), при первой же возможности зовут тревогу и стараются все время действовать сообща (самое интересное, что им это удается безо всяких скриптов). Да, первоначально разнообразные средства огневой поддержки (вертолеты, стационарные пулеметы, катера и т.д.) на их стороне, но после небольшой зачистки территории воспользоваться стационарным оружием и транспортом (кроме вертолетов) сможет и наш герой.

Миссии, хоть и не сильно радуют разнообразием целей (пробраться, взорвать, очистить от врагов), но постоянно предстают в разных ипостасях (день/вечер/ночь в разных частях острова и вообще на различных островах), да и не повторяются так часто, чтобы хоть чуть-чуть надоесть. В процессе их прохождения мы будем то забираться в мрачные чертоги биологических экспериментаторов, то действовать на свежем воздухе (что приятнее). Всего в Far Cry 20 миссий, прохождение которых займет, даже при усердном подходе, не менее 15-20 часов. А если еще уровень сложности повысить, то время на завершение игры увеличится в разы. Так что не беспокойтесь, "fun"-а хватит на всех.

Немаловажный момент — игровая физика/интерактивность. По первой части движок от CryTek-а впечатляет: посмотрите, как бочка, переваливаясь, покатится с горы и шлепнется в воду или как враг эффектно откинется назад, а его бездыханное тело перегнется через перила и рухнет в воду... Со второй частью дела обстоят менее радужно: чуток подкачала интерактивность. Отнюдь не все можно разрушить, да и "повзаимодействовать" порой хо-









чется с бо́льшим числом предметов, нежели это положено по сценарию. Даже в сырой-пресырой "альфе" Half-Life 2 с интерактивностью было получше.

Сетевые баталии пока толком оценить не удалось (не у всех в сетке мощные машины), но, судя по нескольким проведенным мною death-match-ам и перегрузкой интернет-серверов Ubi Soft, этот компонент удался не хуже "сингла".

**Графика и звук**

О графике можно долго рассказывать, но лучше, как вы знаете, один раз увидеть... Увидеть динамические тени на оружии в джунглях, посмотреть издалека на потрясающей красоты лагуну, подивиться умело нагнетаемой тенями и визуальными эффектами обстановке. Природа, модели людей, ландшафты (наконец-то мы увидели в игре настоящие джунгли!), спецэффекты от выстрелов и взрывов — все выглядит на 5 с плюсом! Разумеется, при соответствующих графических настройках. Повторюсь: графический движок Far Cry по технологичности и уровню визуализации на сегодняшний день обходит все остальные "игровые двигатели". Возможно, даже и еще не увидевшие свет.

Звук добротный (реплики вражеских солдат, свист пуль, разговоры в роликах...). Музыка включается только в нужные моменты для нагнетания обстановки и со своей задачей справляется великолепно. Очень кстати для игры придутся системы вроде "домашнего кинотеатра": даже на моих четырех колонках прекрасно ощущается, где сейчас висит вертолет или откуда раздаются подозрительные шорохи. Настоятельно рекомендую обзавестись минимум четырьмя колонками и хорошей звуковой картой (EAX будет к месту).

**Итоги**

Вы заметили, что отсутствует традиционный пункт моих обзоров, в котором я обращаю внимание на минусы игры? Дело в том, что их практически не наблюдается. Нет, конечно, можно сказать о "крутых" системных требованиях (но завышенных ли?), упомянуть достаточно высокую сложность вкупе с отсутствием традиционной системы записи игры, пнуть за среднего качества видеоролики да припомнить еще парочку каких-нибудь ма-а-алюсеньких неприятностей, но стоит ли это делать? В лице Far Cry мы действительно имеем поразительно близко подобравшийся к званию "идеального" шутер от первого лица.

Девять с плюсом для блестящего творения Crytek-овцев! "Превосходно!", "чудесно!", "грандиозно!" и все такое прочее... Кстати, вам не наскучило читать хвалебные оды в адрес игры? Думаю, наскучило. Поэтому вы, конечно, достанете/установите ее, попытаетесь (как и я, тщетно) обнаружить минусы, вырветесь из сладкого плена только после полного прохождения и, подняв большой палец вверх, скажете: "Far Cry — Вещь!". В этом я буду полностью с вами согласен.

5 6 7 8 **9** 10

Увлекательный экшен с потрясающей графикой и соответствующими системными требованиями. Игровой процесс сильно захватывает и практически лишен слабых сторон. Превосходный шутер, который должен понравиться даже тем, кто прохладно относится к жанру. Far Cry — тот случай, когда жанр не имеет значения. Бесспорный хит сезона.

**Николай "Nickky" Щетько**

**Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"**

ОБЗОР

# Castle Strike

## Третий штурм

***Жанр:*** *RTS*
***Разработчик:*** *Related Designs (http://www.related-designs.de)*
***Издатель:*** *Data Becker (http://www.databecker.com)*
***Похожесть:*** *Age of Empires, Stronghold (а точнее — единение этих двух игрокомпонентов)*
***Количество дисков в оригинальной версии:*** *1*
***Минимальные системные требования:*** *PIII-800 Mhz, 128 Mb Ram, 32MB VRam, 1GB HDD Free Space*
***Рекомендуемые системные требования:*** *PIV-1 Ghz, 512 Mb Ram, 64 Mb VRam, 1GB HDD Free Space.*

**История — на полпути к славе**

Related Designs на своем пути пока не отступала от бессмертной RTS-шарады "докажи, что Age of Empires можно разобрать и, собрав, получить совершенно новую игру". Вооружившись этим умозаключением, в 2000-ом они выпустили America: No Peace Beyond of the Line, которая открыла ворота потоку различных вариаций и комбинаций исторических фактов и сердца первого проекта Ensemble. После того, как у нещадно эксплуатируемой концепции от постоянного клонирования были замечены срывы в работе жизненно важных органов, отпили титановый скелет, а в кровь начали ежемесячно впрыскивать по пару тысяч кубиков катализаторов — дело сие превратилось в вечный двигатель. Таким образом, в 2003-ем в инкубаторах вырастили No Man's Land, в карточке которого было бескомпромиссное "полное трехмерье". Впрочем, среди остальных стероидно-бройлерных RTS No Man's Land умело отводила глаза — компенсировала качеством исполнения все свои врожденные недуги.

**Коррупция — не комплексующий гигантизм экономики**

Смысл тут в том, что Related Designs наконец-таки взяла учебник истории и сделала пополнение в своей игроколлекции путем приобретения коробки со Stronghold. Только вот в Data Becker на это смотрели сквозь пальцы.

Новый проект — это на удивление серьезная мозаика из замков, героев и Age of Empires-экономики. Причем, у всех в рукаве по козырному тузу. После прошлогодних RTS-сезонов, где многочисленность закладок и иконок заменялась не многогранными RPG-элементами, защищаемая под своды Castle Strike будет как минимум неуютно. Всем тем, кто привык к экономике, которая все дела улаживает самостоятельно, водит за ручку и впоследствии исчезает за ненадобностью на ваших глазах, придется сосредоточенно хватать ртом воздух и зажимать паузу после каждого действия. Тут для всякого понадобится апгрейд. Так хочется сделать огненные стрелы для лучников? Добро пожаловать в башню алхимика. А может, снарядить своих коней сбруей? Вопрос только в деньгах. То, что когда-то подавалось в комплекте, теперь нужно докупать самостоятельно. При этом количество структур и возможностей оных также не исчисляется одним десятком (а у каждого свое предназначение). Изобилие везде: безмерное количество осадных орудий — мастерские после определенных капиталовложений вместо баллист готовы предоставить права на закупку пушек, укомплектованных разным количеством стволов, вместо лука выдать ополченцам ружья, арбалетчикам позволить гарцевать со щитами в их рост. Движок на все изменения реагирует более чем адекватно: после каждой модернизации солдат примеряет новую текстуру. Тут всем правят деньги. Без них даже стрелков на стены не загоните и рубаху с двуручным палашом на пошадь не усадите. Каждый шаг — взнос. Сплошь коррумпированная таким образом экономика без стыда взывает обращать на себя внимание через каждую минуту.

**Градостроительство — собрание в трех томах с приложением и аннотацией**

Владенья ваши разделены на две части: замок, в котором ведется тиражирование армии и крестьян, и деревня, являющаяся неиссякаемым источником ресурсов.

Самое ответственное — это, конечно, замок, для которого на карте отведены специальные плацдармы, — строиться на травянистом покрове это изваяние древности отказывается напрочь. Башни, стены, подъемы сначала проектируются вчерне кольями, а потом по одному клику с грохотом и треском земля, расступаясь, отворяется перед стенами, которые, пренебрегая всеми законами, поднимаются из ее недр. Позднее башни увенчают баллисты, на стенах замельтешат лучники, а внутренний двор заполнится различными строениями по сбору и упаковке юнитов.

В деревне же организуется добыча ресурсов из четырех источников: каменоломня, сталелитейная, подвернувшиеся под руку деревья и рабочие, облагаемые налогом. Количество взимаемых денег можно корректировать, но на излишние требования с вашей стороны крестьяне будут незамедлительно отвечать отлыниванием от рабочей деятельности и задержками в производстве.

На пропитание вам также сдадут и героев. В сингле — они костяк сюжета, в простой бойне — рыцари, которых можно нанимать после прохождения в вашем городе турнира (тоже, кстати, не азбучное решение и не затертая пропись). Герои здесь нужны для формирования армий: собрав под надсмотр вольнонаемный контингент, они повышают их характеристики и делают перерасчет сил. Последнее — аналогия формаций, которые свое вмешательство посчитали излишним. Есть три типа построения: первый — помогает предпринимать марш-броски, второй — повышает обороноспособность, третий — вливает силы для боя.

Есть и аспекты, без которых некоторые проекты просто не мыслят свое существование. Например, армия готова передвигаться быстрее всего за два клика мышью, а осадные машины отказываются вести какие-либо работы над вражескими стенами без приставления к ним вояк из вашего состава. Под досмотр попадут и саперы, которые с радостью проведут в тыл свежепрорытым туннелем. При пожаре разрешат снарядить рабочих ведрами и низвести пламя. Без занятия ваша персона не останется — окна интерфейса будут постоянно терзать свои запасники, взывая новые ветви производства.

**Наследие — неверные ставки**

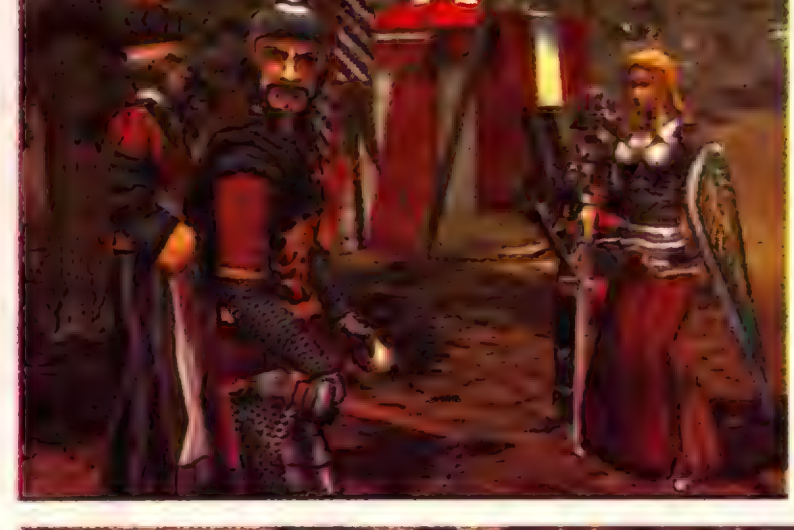
При всех изощрениях это все-таки Age of Empires со сбежавшим из Stronghold замкоконструктором, постоянно терроризирующими RTS нового поколения героями и ассортиментом юнитов рубежа средних и порохового веков. В довесок ко всему есть и сюжетное бремя, которое, по сути, стандартно. В наличии три стороны: немцы, французы и англичане (отличия, само собой, лишь косметические). В действиях ИИ-подопечных есть рациональное зерно: они исправно перерабатывают все возможности игропроцесса, ходят в атаки, грызут друг другу ядрами стены, без вашего вмешательства и указания свободно рассредоточиваются по экрану, чтобы потом, слившись в один комок, утыканный оружейно-полигональной бутафорией, убить на корню понятие "зрелищность" — о правилах боя здесь у каждого свои собственные понятия. Управление, как упоминалось выше, снабжено заботливой функцией "паузы", которая избавляет пользователя от надобности приобретения дополнительного десятка конечностей.

Движок, по-видимому, был передан Castle Strike горцестратегией Highland Warriors и теперь реализует быт средневековья. Вдыхает жизнь в модели, отрабатывает анимации, что получается у него довольно изящно и наравне с обросшей полигонами знати немецкого происхождения. Но вот при отправке камеры к облакам делает скверную гримасу: рисует неразличимые на вид здания-клоны, отображает безжизненные потасовки и обнажает обделенную деталями местность. Таким образом, блеск детализации при самой игре незаметен вообще и все страдания дизайнеров обречены остаться в декоративных скриншотах. Конечно, при должном наклоне камеры все статисты готовы продемонстрировать свое безоговорочное человекоподобие, но окружающий театр по-прежнему строг и невыразителен до неприличия.

**"Благодарности" — в шаге от забвения**

Вся игровая журналистика молчит, закинув коробку с Castle Strike в очередь, в которой она дождется рецензии лишь после игр гигантов, которым на роду написано: не стать хитами, но первыми лечь на операционный (нужно добавить) стол. Получается так: у ближайших конкурентов есть все, у нее — ничего, только билет на полки магазинов. У Besieger ("Осада") всепрощающая бирка "Наше", у Lord Of The Realms 3 — Дэвид "Зеб" Кук, который сам по себе ого-го какая рекламная кампания. У игры талантливые родители и издатель, который так, похоже, и не научится грести деньги лопатой. А ведь для успеха надо было бы хоть день подержать рекламу на "двери" в GameSpot, смонтировать два видеоролика и вывезти стенд компании из "полуподвальных" помещений на E3 и им подобных. А вместо этого было решено вывесить за форточку и проверить, "сколько проживет?". Ведь проект при должных стараниях сорвал бы хороший банк и обеспечил бы свой, например, сиквел финансами на куда более объемистую нишу в лентах новостей.

А пока — без перспектив, но с залогом на будущее. Еще один опыт Related Designs в покорение индустрии стратегий не явился мессией. Игре не суждено рвать на части сервера GameSpy и вводить в транс конкурирующие компании, но вот на место в списке игр года она может претендовать, хоть и безуспешно, но по праву. Между тем, следующей попыткой покорить Эльбрус индустрии станет пока еще не сформировавшая свое Features игра — явно стратегического плана — Anno-War (предположительная дата оккупирования магазинов затерялась в расплывчатом "2005").





5 6 **7** 8 9 10

Первая хорошая стратегия за этот год. Страдающая многими жанровыми недугами, но при этом сохранившая пусть и крошечную, но индивидуальность. Многоуровневая экономика легко сочетается с обязательными RPG-элементами и необходимостью постройки замков.

**Бойченко"Dwarf"Дмитрий, dwarf_bds@list.ru**

**Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by**

ОБЗОР

# SINGLES — Flirt up your life

*Жанр:* sim
*Разработчик:* RotoBee
*Издатель:* Koch Media
*Количество дисков в оригинальной версии:* 1
*Похожие игры:* Sims
*Минимальные требования:* 1 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 600 Mb free drive space
*Локализатор:* Бука (Россия)
*Полное название официальной локализации игры:* Singles: Больше перца!
*Дата выхода локализованной версии:* апрель 2004.

**Singles не представляет никакой революционной идеи. Те же Sims, вид сбоку... и сверху, и снизу в постельку. Имеется квартира, которую предстоит обустраивать в меру своих дизайнерских возможностей, имеется тысяча и один предмет интерьера, который можно поставить где угодно на потеху человечкам. Даже интерфейс веселым зеркальным зайчиком прыгнул в уголок экрана оттуда же. Ничего нового, ничего экстраординарного, кроме маленьких, незначительных отличий, из-за чего игру, если быть до конца честным, нельзя ни в коем случае предлагать своим и чужим детям. Наоборот! Спрячьте ее в самый дальний уголок, подальше от малышей, и только глубокой ночью, когда карапузы заснут, инсталлируйте и играйте. Думаете, я нагнетаю атмосферу? Ничуть!**

Представьте себе уютный тихий европейский городок, маленькую квартирку и нашу будущую сладкую парочку, которая решила снимать этот райский уголок, чтобы не ощущать давления тяжелого родительского взгляда. И эта самая парочка начинает помаленьку обживаться (с вашей помощью, конечно же), ходить на работу, встречаться на кухне, вести незамысловатые "птичьи" беседы (типично симсовская манера разговора), делить общую ванну и туалет и, в конце концов, под нашим чутким руководством, делить еще и постельку. У каждого сингла имеется по восемь жизненно важных параметров, от которых зависит душевное равновесие подопытного: голод (кушать), комфорт (удобства), тело (мыться), энергия (спать), веселье (рассказать анекдот), отношение (флиртовать), окружение (красоты) и (внимание!) эротика. Если первые семь характеристик можно отнести к разряду привычных и удобоваримых, то последняя "прокачивается" самым банальным и простым способом, открытым всему человечеству со дня сотворения, однако до сих пор считающимся делом сугубо личным и закрытым для всеобщего обозрения. После приснопамятного секса между Максом и Марго, который в реальном времени наблюдали миллионы людей в шоу "За стеклом", я думал, что меня больше ничто не сможет удивить в этом мире. Но теперь нам подсовывают игрушку, в которой необходимо свести мальчика и девочку, чтобы в дальнейшем с радостью наблюдать, как они будут заниматься сексом. Этому действу предшествует тысяча и одна череда целовашек и обнимашек, сердечек и румяных щечек в облачках над головами синглов, но результат всегда один.

Кому-то это покажется забавным, кто-то даже будет получать удовольствие от скрещивания виртуальных болванчиков, но вынужден констатировать, что игра проигрывает Симсам по всем фронтам, кроме эротических отношений и откровенных сцен. Да, здесь мы вынуждены кормить наших подопечных, развлекать их, указывать рукомойник и "место избавления от забот", но в Симсах, кроме всего прочего, была возможность выбора работы, карьерный рост, тараканы, воры, знакомства с соседями и рыдания над могилками усопших. Там была полноценная семья с мамой, папой и детьми. Была возможность увести девушку у соседа и завести любовницу. И пусть графикой Симсы не блещут, но именно эти возможности сделать из своего героя все, что душе угодно, вести почти нормальную и полноценную жизнь в виртуальном городке, очень понравились людям, что обеспечило игре и ее дополнениям "вечную жизнь" в десятках мировых чартов.



Singles же может похвастаться лишь графикой. По моделькам людишек можно изучать анатомию, настолько трепетно отнеслись разработчики к созданию своих чад. В наличии имеются все (!) отличительные признаки мужчины от женщины. Сингла можно в любой момент раздеть догола, заставить искупаться в ванной или смыть пот в душевой кабинке и нигде (нигде!) вы не увидите этих раздражающих и сбивающих картинку квадратиков. На первых порах остается только восхищенно ахать и охать, но потом взгляд переходит на предметы интерьера и пытливое око начинает замечать неприятные казусы. Нет, все модельки сделаны на крепкую "пятерку", покрыты четкими текстурами и имеют приятную для глаз расцветку. Но они не отбрасывают тени! Вообще! В отличие от "термоядерных" теней главных героев, которые мало того, что, падая на столы и стулья, шлепаются и на пол, но еще и умудряются пробивать стены, заселяя своим давящим мраком близлежащие комнаты.

Продолжим придираться. Если уж игра позиционируется в качестве справочного пособия "секс для чайников", то почему так отвратительно этот самый секс реализован? Почему мы должны "любоваться" поцелуями через трехсантиметровое стекло (два лица, застывшие друг напротив друга с открытыми ртами), на объятия, в которых не чувствуется ни нежности, ни страсти, и на неподдающуюся разумному объяснению возню под одеялом (дети от такого точно не получатся). С упоением разглядывая скриншоты, я ожидал, что наши человечки не будут столь консервативны при выборе дислокации удовлетворения своих прямолинейных наклонностей. Кроватка, кроватка и только кроватка! Я уж им и пушистый ковер расстелил, и прозрачную душевую кабинку поставил, и бассейн выкопал, и крепкий стол на кухне сколотил. Нет! Не переборо... С воображением у разработчиков точно туго. Нельзя не отметить деревянную анимацию персонажей. И если мужчинам такое еще простительно, то девушки, двигающиеся походкой первых человекоподобных роботов, не способствуют поднятию уровня гормонов в крови ни на йоту.

В качестве бонуса разработчики дошли до того, что наша "счастливая семейка" может комплектоваться не только юношей и девушкой со всеми вытекающими, но даже однополыми товарищами. Мною было проверено, например, что девушки с радостью идут на контакт друг с другом во всех смыслах. Юношей я не трогал, боясь за свое душевное равновесие, но, подозреваю, что и они могут задать жару.

Кстати, никаких срываний одежды в игре не предусмотрено. Наша парочка, придя к согласию и взявшись за руки, направляется к кровати, словно малыши из детского сада. Хлоп! И они уже без одежды. Хлоп! И они уже под одеялом. Хлоп! И понеслось. Никакого разнообразия. Скучно и банально. Почитали бы разработчики Кама Сутру на ночь глядя, чтобы впечатлить игровую общественность неожиданными позами — глядишь, и вышло бы из этого что-нибудь.

5 **6** 7 8 9 10

Я не решусь предположить, кому эта игра будет интересна. Для поклонников Sims она покажется слишком простой. Для поклонников легкой эротики — слишком скучной. Красивая графика, музыка из дешевых мелодрам американского производства, простой и незамысловатый геймплей, обнаженные модели виртуальных человечков... и все. Остается только надеяться, что в скором времени игра обзаведется каким-нибудь эммануэль-модом, который немного раскрепостит синглов и научит их ХОТЬ ЧЕМУ-НИБУДЬ.

**Lockust, lockust@tut.by**
**Диск для обзора предоставлен торговой точкой NEXT на "Динамо"**

# Neighbours From Hell 2: On Vacation

*Название игры в переводе:* Как достать соседа 2: Адские Каникулы.
*Жанр игры:* платформенная аркада с элементами квеста.
*Разработчик игры:* JoWood Productions.
*Издатель игры:* Руссобит-М. *Количество дисков:* 1
*Похожие игры:* Neighbours from hell 1, Home Alone.
*Системные требования:* P-2 233, 128Mb RAM, видеокарта 8Mb, совместимая с DirectX 8, 310 Mb HDD.

**Обычно своими соседями недовольны многие. У кого-то соседи любят вставать рано утром, слушая всенародно любимых "Руки Вверх" на полную катушку, у кого-то соседи пьют и поют песни до поздней ночи, кто-то слишком громко включает телевизор — да мало ли причин, по которым вы можете не любить людей, у которых стены квартиры примыкают к вашим. Тем не менее, далеко не всегда вы можете прямо заявить соседям о своем недовольстве. Например, если у ваших соседей есть дочка, которая любит, но абсолютно не умеет играть на фортепиано, и родители души в ней не чают, плюс папа служил в ВДВ, то заставить ее прекратить играть не получится никогда и ни за что.**

Вот и у нашего героя Вудди появился такой вот соседушка. Самое страшное, что он один вобрал в себя самые отвратительные качества, которыми может обладать человек, живущий в соседней квартире. Вы, наверное, помните, как Вудди глумился над этим типом в первой части игры. Да-да, наш шустрый друг тихо пробирался к соседу в дом, чтобы устроить тому несколько милых и "безобидных" ловушек. Естественно, если сосед ловил его на месте преступления, Вудди после этого долго приходилось ждать, пока цвет лица превратится в розовый из ярко-фиолетового. И вот, свершилось! В то время, когда космические корабли бороздят просторы Вселенной, а ученые из НАСА находят на Марсе воду, на свет появляется вторая часть этой замечательной игры.

Итак, сосед Вудди получил достаточное нервное потрясение для того, чтобы осознать тот факт, что ему необходим отпуск. Он берет свою мамашу — такую же брюзгливую и отвратительную особу, которая, кстати, судя по всему, все-таки должна была быть тещей, покупает билет на круизный лайнер "Звездочка" и отправляется путешествовать. И невдомек нашему мальчишу-плохишу, что Вудди не таков, чтобы скучать в отсутствие соседа. Правильно, Вудди едет с ним! Шоу продолжается!

Что ж, по сравнению с первой частью игры, "Адские Каникулы" преобразились ровно настолько, чтобы их можно было назвать второй частью. Теперь вам придется остерегаться не только соседа, но и его мамашу. Жаль только, что ей нагадить вы не сможете, однако что вам помешает подставить ее сынка? Вот, к примеру, мамочка требует у соседа подушку для шезлонга, а Вудди любезно кладет на самый верх горки с подушками невинную детскую игрушку — подушечку, которая издает различные интересные звуки, если на нее сесть. Естественно, ленивый сосед хватает подушку с самого верха и несет ее любимой маме. Только вот почему-то мама совсем не обрадовалась тому, что принес сынок, хе-хе-хе.

Кроме этого, в игре появились два нейтральных персонажа: фрау Ольга (довольно импозантная женщина — как раз подстать соседу по внешности, но в целом добрая) и ее сын — маленький мальчик. О, да! Сосед влюбится в Ольгу с первого взгляда, но мы-то с вами знаем его настоящее лицо, поэтому по ходу игры нам еще придется спасти Ольгу от его цепких лап.

Не скажу, что геймплей поменялся кардинальным образом, но изменения все же произошли. Теперь вам не придется выполнять все трюки, чтобы завершить уровень, достаточно будет выполнить две трети трюков на уровне. За каждый удачно выполненный трюк вам, вместо рейтинга, будут давать по золотой монете, и для того чтобы участвовать в финальных эпизодах, необходимо будет набрать определенное количество монет. Кроме того, если довести соседа до ручки (то есть выполнить комбинацию из трюков), то можно получить дополнительный бонус. Сосед научился спать, и теперь вы сможете творить свои грязные дела прямо у него под носом, однако будьте осторожны — если он проснется и увидит Вудди, то мало последнему не покажется, уж будьте уверены. Еще в игре появился довольно занятный элемент в виде мини-игры. Суть ее заключается в том, что для того, чтобы произвести какое-либо сложное действие, вам понадобится удержать в определенной области курсор, который будет стараться вырваться за пределы этой самой области.

Графика в игре осталась такой же трехмерноподобной, но сама игра по-прежнему выпол... нена в 2D. Конечно, анимации красивые и смешные, но если честно, ближе к середине игры однообразная походка соседа начинает немного доставать. По-моему, можно было добавить разнообразия в анимацию. Звук вполне на уровне и весьма соответствует обстановке игры — легкая, непринужденная музыка и веселые звуки весьма и весьма облагораживают игровой процесс.

Теперь о минусах. Система трюков-заподлянок осталась реализованной так же кривовато, как и в первой части, т.е. иногда (в 30 случаях из 100) приходится использовать предметы просто наугад — никаких подсказок или хинтов вы не увидите, в разделе обучения вас просто познакомят с управлением и все.

Таким образом, мы имеем неплохое продолжение игры, которая в краткие сроки стала довольно популярной (по вполне понятным причинам), однако "неплохое" не значит, что нельзя было сделать лучше.

5 **6** 7 8 9 10

Неординарное и веселое продолжение оригинальной игры с достаточным количеством нововведений, которые вкупе с отличной анимацией позволяют играть в него некоторое количество времени. Жаль только, что игра получилась несколько однообразной, поскольку, решив все задачки на уровне, вряд ли захочется к нему возвращаться.

**Воронецкий "AlienRaven" Михаил**
**alienraven@gmaker.net**

**Диск для обзора предоставлен компанией "ВидеоХит".**

ПРОХОЖДЕНИЕ

# Полная труба

*Жанр игры:* анимационный квест
*Разработчик игры:* Pipe Studio (http://pipestudio.ru/)
*Издатель игры:* 1С (http://games.1c.ru/)
*Количество дисков в оригинальной версии:* 1
*Похожие игры:* Neverhood
*Минимальные требования:* P-II 300, 64 Mb RAM, 560 Mb на жестком диске DirectX 8.0 или выше, клавиатура, мышь
*Рекомендуемые системные требования:* DirectX 8.0 или выше, клавиатура, мышь, Microsoft DirectX 8.0 или выше, клавиатура, мышь

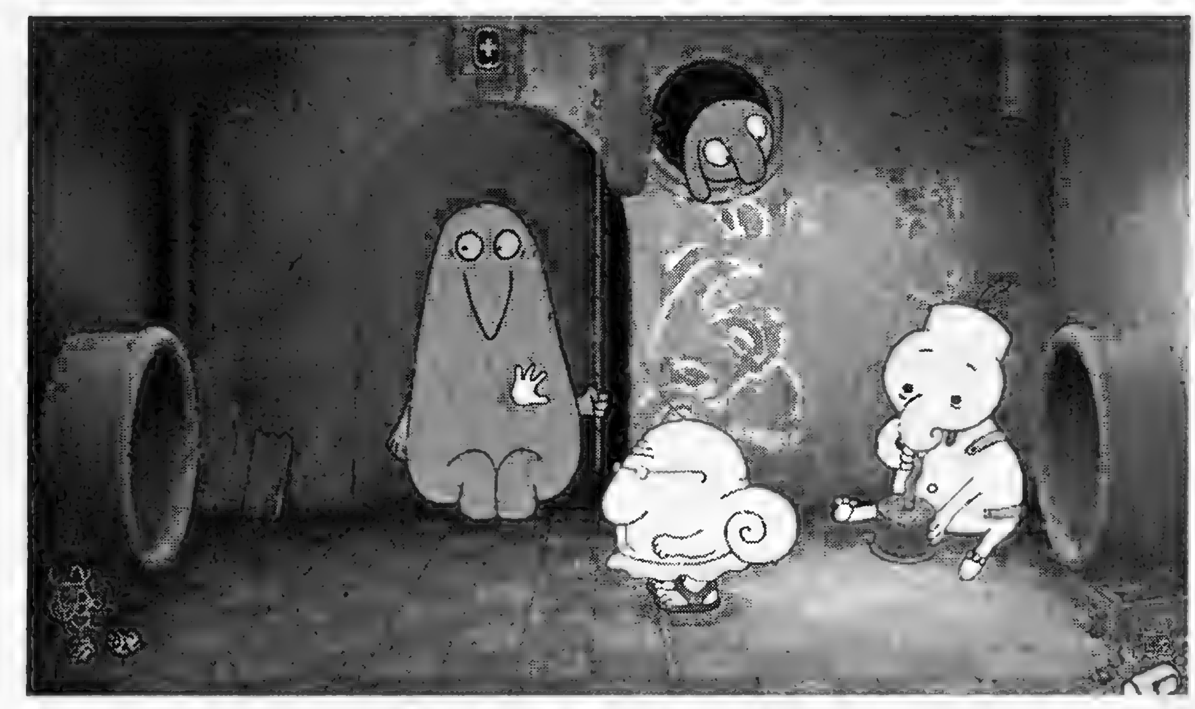
**"Отец" игры (сценарист, режиссер и художественный постановщик "Трубы") — мультипликатор Иван Максимов — по иронии судьбы чаще ассоциируется у нас с рекламной кампанией по пропаганде безопасного секса ("Эта мелочь защитит обоих") и рекламному ролику 1-го российского президента. Но послужной список художника намного шире — его работы неоднократно получали призы на фестивалях и конкурсах в Италии, Германии, Венгрии и России. Наиболее широко известны мультфильмы "Болеро", "Провинциальная школа" и "Нити". Работы Максимова ни на что не похожи. Его герои зачастую бестелесны и нереальны, зато ироничны, привлекательны, оригинальны и, главное, неоднозначны.**



Для такого предмета, как труба, найдено немало применений. Трубы приносят к нам воду, газ и другие более-менее полезные субстанции; с помощью труб щекастые музыканты получают разнообразные звуки, и как здорово было плеваться из трубок рябиной или стучать ими по забору. А вот российская компания Pipe (ПАЙП — ПаранормальныЙ Продакшен) нашла для труб еще одно применение — сложив огромное количество этих универсальных предметов, они смастерили компьютерную игру.

После знакомства с "Полной трубой" мне сразу вспомнился "старичок" Neverhood. Нет-нет, не поймите превратно — здесь нет ни грамма пластилина, как нет и ярких, сочных красок. Зато есть своеобразные, ни на кого не похожие персонажи. Есть уникальная атмосфера и дух, заставляющие прилипать к монитору, несмотря на не отличающийся изысками сюжет.

"Полная труба" — целиком рисованный (анимационный) квест. А то, что в работе над игрой участвовало 9 мультипликаторов и 2 художника по фонам, должно убедить в том, что качество анимации и прорисовка объектов находятся на высоком уровне. К тому же при рисовании подложек использовались фотографии реальных подворотен и канализаций. В процесс игры довольно гармонично вписываются несложные аркады, не дающие нам заскучать. Звуковое и музыкальное оформление хоть и не хватает звезд с неба, но и не портит впечатления от игры.



5 6 **7** 8 9 10

Игра, несомненно, стала бы победителем любого конкурса в импровизированной номинации: "За переливание из пустого в порожнее в умеренно синкопированном ритме". Каждый раз, загружая новую игру, в наши мысли стройными рядами врываются вопросы: "К чему все эти загадки? Ради чего все эти приключения?" В случае с "Полной трубой" ответ лежит на поверхности. На сей раз круговорот событий завертелся вокруг предмета, который сопровождает нас всю жизнь, который дарит нам радость и тепло по утрам, ради которого можно пройти все испытания и преодолеть все трудности. Вокруг... тапочка. Тапочек кровожаднейшим образом украден неким субъектом, особыми приметами которого являются нездоровый цвет кожи и наличие пяти пальцев. Что ж, не медля ни секунды, отправляемся с Дядей на поиски сего незаменимого предмета.



## Прохождение

Путешествие начинается с затяжного прыжка в трубу (не просто трубу, а полную трубу), после которого нас закинет в совершенно неизведанный доселе мир. А вот и наш родной тапочек! Теперь можно и на поверхность выбираться. Как там в сказке? "Налево пойдешь..." А, не важно — идем направо. По пути подбираем костяшку домино, ящик и башмак, а из норки извлекаем яблоко. Пройдя еще правее, встречаем и первого обитателя трубы. Это отмороженный. Персонаж сей довольно страшный на первый взгляд, но, поверьте, самый адекватный со второго этажа, хоть и страдает духом противоречия и начальной формой интернет-зависимости. Отдадим ему ящик. Чем бы дитя ни тешилось, лишь бы очки отдало. Теперь находим Дядю-ящика. Этот парень не промах — он засовывает себе в ящик любые предметы, которые туда влезают, и отбрасывает обратно большие зеленые яйца с этими предметами внутри. Отдаем ему очки, яблоко и башмак, за что получаем сразу 3 яичка. Да, не забудьте, Дядя-ящик не любит доминошки, так как они плохо влияют на пищеварение. Внизу нас ждет Яйцеглот. Он жадный, но с ним можно договориться. Взамен на яйца Яйцеглот подарит нам монетку.

Ворвемся в ту комнату, где началось наше приключение. Левее от этого места находим троих заядлых доминошников и, подкинув им свою костяшку, тихонечко конфискуем орудие пролетариата — молоток.

В комнате со стеклянной банкой бросим монетку в специальное отверстие в стене. После чего от норы к норе начнут прогуливаться козявки. Никто не знает, сколько их, этих любителей ретро музыки. Вреда козявки никому не причиняют, но и очевидной пользы я от них тоже не заметил. Поэтому с чистой совестью закинем с помощью качелей несколько этих малявок в банку. Для этого Дяде необходимо в тот момент, когда козявка подойдет к качелям, спрыгнуть с лестницы. Если с первого раза закинуть в банку трех козявок не удастся, с помощью молотка можно получить монетку обратно. А затем сделать второй дубль.

После того как Рука Тридцать Четыре очистит банку, мы сможем спуститься вниз. Там обитает Мамаша — довольно покладистая хозяйка, хоть и страдающая от синдрома ложной беременности. Дергаем за рычаг, дабы разбудить Мамашу, а затем закидываем падающие из трубы шары ей в сумку.

Поднимаемся наверх. С помощью молотка возвращаем себе монетку из "Музыкального автомата" и отдаем ее Яйцеглоту (не бескорыстно, конечно, а взамен на яйцо с очками). Извлечь же из яйца очки нам поможет Яйцекол. Теперь возвращаем очки Отмороженному и берем ящик. Ящик нам необходим для спасения Вуглуседа, который вследствие своего крайнего простодушия часто становится объектом насмешек и хулиганских выходок своих соседей. Отдаем оплеванному Вуглуседу ящик, а в знак благодарности получаем от него ручку. Причем, когда Вуглусед закрывает форточку, Стражам необходимо дернуть за веревку. Теперь идем к лифту и, прикрепив ручку к отверстию в стене, проворачиваем ее 3 раза. После этих манипуляций направляемся в самую левую комнату, где теперь спит Батута. Он любит поесть, поспать и почесать живот. Все это он делает по расписанию, чем очень гордится. На сей раз Дяде придется, прыгая на животе толстяка, взобраться на лестницу.

Вверху нас вновь ждет аркада. Дергая за хвост Плевателя, мы запускаем шарики, а уж потом, манипулируя вистючиками, добиваемся беспрепятственного полета шариков, которые с удовольствием проглотит Глотатель. Все равно ему без разницы, что глотать, лишь бы в рот влезло. Когда Глотатель отправится в полет, в стене выстукиваем монетку, а из трубы достаем горшочек.

На втором этапе вновь меняем монетку на яйцо, а с помощью Яйцекола высвобождаем из него башмак. Вернувшись наверх, слева находим Слоночку — забавную и хорошую девочку, но с причудами. У нее мы обмениваем пару для нашего башмака на горшочек. Правее, у Надувателя, позаимствуем немного Дыролу, а свежеподобранную пару обуви подарим Качелени, которая освободит нам качели. Запрыгиваем на этот детский аттракцион, раскачиваемся, прыгаем и... люк-то закрыт. Придется подарить Качелени и жвачку. Полученный от нее вантуз мы занесем отмороженному — ему нужнее. А нам нужнее очки. Чтобы открыть люк, дернем за рычаг. Снова на качели.

Оказавшись в новой комнате, даем стражу пожевать жвачку и с помощью этого, уже б/у-шного продукта прикрепляем к полу рычаг. Пройдя через мостик, мы подвергнемся нападению, и Дяде придется продвигаться вперед, непрестанно уклоняясь от мячиков. Пройдя это испытание, снова придется поработать молотком, ибо и здесь, в стене, припрятана денежка. Находим ее и прыгаем в люк. Там стаскиваем с застрявшей ноги башмак. Движемся правее. По пути отдаем монету руке-"таможеннице". А дальше под лестницей находим костяшку домино, а уже над лестницей — кусочек сахара. Спускаемся вниз и оказываемся у доминошников. Обмениваем у них костяшку на пустую бутылку и подымаемся наверх — к самогонщику. Применяем там сахар, и бутылка из пустой превращается в полную. Пить — здоровью вредить. Следовательно, спиртное мы отдадим любителям забить козла. Но, не дождавшись благодарности, конфискуем у них кружку.

А этажом ниже дергаем за рычаг и подставляем под него молоток. Вернувшись к нашей кружечке, необходимо дождаться, когда к ней подойдет существо женского пола, выхватить у нее сей сосуд и залпом выпить его содержимое. Этим мы девчушку очень позабавим, но зато на карусели освободится ее место. Взбираемся на колесо и, прокатившись почти целый круг, прыгаем в трубу справа.

Прихватизируем у Пионера носок, а рядом отыщется еще и щетка. Поднявшись выше, берем рычаг и пробуем до него дотянуться. В результате несколько раз получаем по голове и лишаемся табурета. Отдаем щетку существу, которое держит дверь. А получив монетку, забираем щетку обратно. Вставляем рычаг в паз в стене и дергаем за него. Во второй комнате необходимо кинуть монету в щель, а поднявшись вверх по лестнице, ввести код 1402.

Спускаемся еще ниже. Подбираем дощечку. С помощью краников спускаем воду из бассейна. Сделав это, находим в пустом бассейне лопату и горшок. Вновь набираем воду. Кладем в бассейн доску и переплываем на противоположный берег, используя лопату в качестве весла. Поиграв в очередную аркаду, получаем вентиль. А щетку обмениваем на швабру. С ее помощью притягиваем доску — вновь в плавание. Открываем вентилем запертый люк. В очередной раз придется проверить принцип: "Быстрее, выше, сильнее". Но на сей раз никаких призов кроме собственного спокойствия Дяде не полагается.

Вернемся назад и шваброй почешем торчащую из трубы ногу. А на палец ей наденем горшок. Вернемся за кружкой и молотком. Сбегаем к Слоночке и обменяем у нее ботинок на горшок. Последний также нацепим на ногу. Пройдя в освободившийся проход, спускаемся вниз и слева набираем в кружку воды. Выливаем воду в горшок (комната с люком вверху) и немедленно садимся на него верхом. Чуть покатавшись, снова натыкаемся на башмак. Вернувшись на 5-й этаж, отдаем башмак и забираем табурет. У наших старых знакомых необходимо обменять ручку на ящик, а затем возвращаться на 7 этаж. Ставим табурет под вентилем, а на него — ящик. Открываем вентилем люк. Отдаем бабуле ботинок. А чуть позже прыгаем вслед за ней в люк.

Берем ножницы и монтировку. Причем монтировку мы обменяем у Пожарника на шланг. Прихимичим его к кранику и применим молоточек. Неправда ли, довольно легкий способ добычи монетки? С помощью этой денежки запустим насос. А после того, как Пузодув неудачно поразвлекается со шлангом, применяем на нем ножницы.

Для выхода на финишную кривую необходимо, чтобы у всех Стражей (3, 5, 8 этажи) горел знак "-". Идем на 6 этаж. А там до упора налево. Стелем на пол коврик и входим в открывшийся проход. И вот он, апогей игры. От занавеса нас отделяет лишь встреча с Дыр-Темнотом. Но вот об этом я и умолчу.

Сергей "Ejik" Шарко
ejik.sg@mail.ru

ПОДРОБНОСТИ

# Как правильно выбирать между добром и злом

**В этой статье я рассмотрю все встречающиеся в Beyond Good and Evil приспособления с точки зрения их полезности и функциональности. Кроме того, вы узнаете, где искать животных, за фото которых вам обязательно заплатят.**

Но для начала — несколько простых советов. Если вы прилежный игрок и всегда стараетесь взять от игры по максимуму, то здесь вам надлежит слушать все диалоги/разговоры до конца и очень внимательно. Все NPC и ваши напарники предоставляют в разговорах много полезной информации. Кое-что из нее поможет вам пройти очередной уровень или открыть несколько секретов, а что-то — просто дополнит картину мира, в котором вы очутились — Hillys. И в том, и в другом случае лишним это не будет. А вот если вы какой-нибудь диалог промотали — пеняйте на себя, может и аукнуться, когда где-нибудь застрянете. И еще: ваши напарники обладают некоторыми специфическими особенностями, поэтому иногда приходится к ним прибегать, чтобы пройти очередное проблемное место. Помните об этом. Ну и, конечно, не ленитесь шарить по окрестностям получше — так выше шанс отыскать какой-нибудь бонус или редкое животное.

В процессе игры вам обязательно повстречаются некоторые приспособления, без которых дальше — никак. На что из этого следует обратить внимание, а что — пропустить мимо, мы и попытаемся разобраться.

**Стандартный набор:**

— **Камера VP H263** — без фотоаппарата здесь никуда. С помощью него наша героиня Джейд может не только фотографировать растения и зверюшек, за которые вам исправно будут перечислять денежки, но и "щелкать" некоторых важных персонажей. За подобные фото тоже неплохо платят. Сразу рекомендую на полученные средства обзавестись объективом помощнее — таким образом можно снимать издалека, не привлекая к себе пристального внимания. И обращайте внимание на результаты наводки фотоаппарата, чтобы не было слишком близко или далеко, а то нащелкаете лишних кадров.

— **Easy Unit Card** — кредитка. Сюда переводят деньги за фото, с ее же помощью мы осуществляем покупки. Следите за расходами!

— **Mdisk** — мини-диск, в котором располагаются задания с указанием подробностей и награды. Сразу в начале игры присутствует Mdisk, на который нужно сохраниться. Беда только в том, что загружаться можно на специальных ридерах, которых не так уж много.

— **SAC** — синтетическо-атомный компрессор. Во загнули! А по сути — вещмешок, совершенно безразмерный, в него влазят все ваши предметы. Обмениваться с напарниками вещичками также помогает.

**Оружие:**

— **Dai-jo** — ваш непременный и неразлучный шест-кладенец. На протяжении всей игры утихомиривать супостатов придется именно им. Имеет привычку в особо накаленных местах поединков светиться, что означает следующее: Джейд перешла в режим берсерка и может крутануть супер-удар.

— **Gyro-disk launcher** — второстепенное дистанционное оружие. Для ближних боев противопоказан — урон маловат, а вот с расстояния можно и пострелять. В некоторых местах можно использовать для нажатия труднодоступных кнопок/рычагов.

— К оружию также можно отнести **Super-Attack Enhancer** — этакий power-up. Смысл в следующем: во время боя, в момент airborne (есть такой приемчик), нужно быстро тискать на боевые клавиши, и тогда Джейд метнет сгусток энергии. Вещь очень слабая, и тратить на нее 2000 денег не стоит.

**Другие полезные вещи:**

— **Starkos** — аптечка-пирожок. Восстанавливает 1 ед. здоровья. В начале игры еще помогает, а потом — напрасная трата денег. Так что лучше и не тратить.

— **PA-1** — вот это куда лучше. Восстанавливает здоровье у героини и напарников, а также добавляет +1 к количеству жизней.

— **K-Bup** — продвинутая версия Starkos'a — восстанавливает все здоровье целиком.

— **POD — Pocket Optimiser Drone** — восстанавливает броню средств передвижения. В начале игры полезен, на более поздних уровнях можно обходиться без него.

— **Set of PODs** — усиленная версия предыдущего девайса. Must Have, особенно на поздних этапах.

— **Pearl Detector** — весьма полезная вещица. Позволяет отыскивать припрятанный жемчуг. Полностью оправдывает свое приобретение, ибо на, скажем, уровне Volcano без него приходится туго.

— **Animal Detector** — детектор живности. Позволяет обнаружить редкие виды существ (для фотографирования) и иногда — ваших заплутавших напарников.

Теперь про самый главный источник доходов в игре — жемчуг. Он встречается не слишком часто, поэтому и ценится высоко. За него можно купить множество полезных вещей, поэтому я и приведу список мест, где можно эти самые жемчужины заработать. Порядок нахождения зависит от того, как именно вы будете посещать локации, поэтому он может отличаться от приведенного ниже.

1. В самом начале игры уничтожьте босса DomZ lighthouse monster — и вы получите первую жемчужину.

2. На выходе из Mammago Garage (после нападения на Hillys) вас ожидает второй босс — здоровяк DomZ Sea Serpent.

3. Looters Cavern 1 — вам надо будет совершить заезд, устроить небольшое светопреставление — и жемчужина ваша.

4. Помогите яйцеголовым — в Scince Institute Set 2 нащелкайте 16 зверушек — и вас наградят еще одной горошиной.

5. Чтобы завладеть этой жемчужиной, требуется выиграть у Фрэнсиса в Acuda Bar партию. Придется попотеть, но оно того стоит.

6. В том же Acuda Bar на первом этаже найдите Рафуса (он сидит за столиком), посмотрите что написано под лампой. После этого — зайдите в запертую комнату №2. Вуаля!

7. Scince Institute Set 3 — яйцеголовым опять понадобилась ваша помощь. 24 кадра живчиков — и горошина ваша.

8. Снова заезд. Придите первым — и получите жемчуг.

9. То же самое — выиграйте гонку.

10. На Черном острове одолейте Domz Pterolimax. Это не просто, но награда...

11. Снова ученые. Доведите количество снимков фауны до 32 и получите свое.

12. Вы попадаете в AS Underground. Жемчужина находится у одной из Crochax — надоедливой летающей гадинки.

13. На уровнях Alpha Sections вы найдете еще жемчужину. Правда, придется порыскать.

14. Эту крошку надо будет купить у скряги Нури. Стоит она недешево, так что позаботьтесь о нужном количестве наличных.

15. Если есть денежки, обратите внимание на магазинчик Tzu Ming'a — он тоже может вам продать вожделенный шарик.

16. Возвращайтесь в Alpha Sections — вас ждет еще одна бусина.

17. Scince Institute Set 5. Ученые ждут сороковой снимок и предлагают за него достойный приз.

18. В looters Cavern 2 необходимо совершить еще один "заезд", после чего получите жемчужину.

19. Назад в Alpha Sections.

20. Придется постараться. На заводе ждет ужасный Robot Boss. Одолеете его — награда ваша.

21. На том же заводе отыщите Агента MM и получите приз.

22. Циклопы возвращаются! Победите босса-циклопа и подберите вашим средством передвижения упавшую горошину.

23,24,25,26. Поделитесь деньгами с повстанцами — и, в зависимости от суммы, получите несколько жемчужин.

27. Ох уж эти ученые! (Set 6) Еще пощелкайте зверюшек — и вас опять наградят.

28-40. Alpha Sections. Берите на борт детектор жемчуга — и вперед. При удаче и старании можно обнаружить 12 горошин.

41,42,43. В штаб-квартире той же Alpha Sections спрятаны еще 3 шт.

44. Фрэнсис снова бросает вызов. Побеждаем его и забираем свое.

45. Еще раз можно наведаться к скряге Нури.

46. Сразу от него — в магазин Tzu Ming'a. Еще немного трат — и еще немного жемчуга.

47. Назад в Alpha Sections. Там ждет тебя она...

48. Третий заезд в Looters Cavern. Еще трудней, еще опасней. И в конце — награда.

49. Придется поискать. Босс Sea Serpent после своего поражения выронит жемчужину.

50. Вернемся для очередного заезда в Looters Cavern.

51. И к воякам в Alpha Sections тоже не забываем зайти.

52-63. Повстанцам пригодятся ваши деньги! Товарищи из IRIS вознаградят вашу щедрость. Не скупитесь!

64. Последнюю жемчужину в магазине Tzu Ming'a приобретем за немалые деньги.

65-68. В Alpha Sections поджидают еще 4 штуки. Если найдете.

69,70. Вам предстоят Race 3 и 4.Теперь добавилось ограничение по времени, так что старайтесь.

71. Еще один Sea Serpent. Победите его — и горошина ваша.

72-85. Бармен в Acudo Bar расскажет вам о сокровищах уровня Volcano. Обыщите его хорошенько, потрясите надоедливых Crochax и заберите все жемчуга.

В Интернете я обнаружил информацию, что в игре всего 88 жемчужин. Возможно, я недостаточно хорошо искал. Уверен, что пропустил где-то или в Вулкане, или у военных с "Альфы". Удачи вам.

Если обнаружите все 88, получите небольшой бонус. Правда, получите вы его в том случае, если играете в трехдисковую версию игры (пиратская на двух CD этой радости не содержит).

**И напоследок список зверюг, за снимки которых вам непременно заплатят:**

— Жук — первый тип, увидите сразу, как приобретете камеру.

— **Окрестности маяка:** человек (да, вот это зверь!:), броненосец, летающие seagull'ы, белая собака (в маяке), похожий на козла Goat Person (в маяке), еще один жук (в маяке, внутри бочек), в ночное время — светлячки (fireflyes).

— Можете щелкнуть своего свиноподобного напарника — за это тоже заплатят.

— **Носороги (rhino person)** — возле гаража mammago.

— **Босс Sea Serpent** — щелкните любого из трех во время драки. По мне — легче всего первого.

— **Acudo Bar:** bovine person, anteater person (Фрэнсис), chicken person и walrus person напоминают соответственно кур и моржей (окрестности бара), shed bugs (окрестности, иметь еду и пароль).

— **Black Isle:** второй тип жука, exploding fingus (у входа в шахту), crystal anemone, opaque jellyfish и transluscent jellyfish (типы медуз), glowing wall stalk (прозрачные кристаллы, в шахте), giant snail, flying glow worm и disappearing amoeba (в катакомбах), snail dinosaur и aliens (в вентиляции, после того, как найдете гаечный ключ), затем flying nautilus, третий тип жука, и БОСС!

— Vorax или Chronax — летучие гады, встречаются повсеместно.

— Cat person — девушка вас ожидает в штабе IRIS.

— **Hillys Ocean:** scorpion fish, flying manta (скат, около завода), red breaching whale (около черного острова), blue breaching whale и второй тип ската (около Slaughterhouse) и редкий тип амеб возле причала Volcano.

— **Slaughterhouse:** black rat, water worm (in Quarter), water worm (второй тип), flying trilobyte (у входа), огневики (в комнате наблюдения), bubble creature (комната перед вагонеткой), disappearing amoeba (тип 2).

— **Factory:** blue vorax (у входа), domz sarcophagi, коричневый мышь (в одной маленькой комнатке), Cyclops reaper (после освобождения Агента MM), mosquito (в лаборатории), пауки (недалеко от реактивных бот), dipnofish (обнаруживаются после освобождения Агента MM).

— Frogs — их можно встретить в нескольких местах, например около Vortax lair.

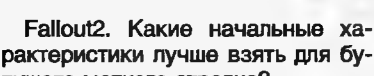
— Macropedia Worm — в подвалах Alpha Sections.

— После разрушения маяка пройтесь в руинах — там найдете Ziegotter.

— И напоследок — айда в космос! Там вы встретите огромного космического кита.

Итого — 56 животинок для непоседливых ученых. Удачи в прохождении и нахождении!

**Highcoaster**
**highcoaster@list.ru**



## ВОПРОС-ОТВЕТ

**Fallout2. Какие начальные характеристики лучше взять для будущего меткого стрелка?**

Для любого персонажа очень важна ловкость. Она сильно влияет на навыки стрельбы, на возможность уворачивания и количество очков хода. Если нужны частые попадания, бери высокую удачу. Если ты не хочешь стрелять прицельно (в голову или в глаз попасть сложно, но урон соответствующий), то возьми особенность характера "Быстрая стрельба" — прицелиться ты не сможешь, но будешь тратить меньше очков хода даже на стрельбу очередями. Из навыков — энергетические пушки (гауссовая и плазменная винтовка очень хороши) обязательно, можно малые (обычные винтовки). Остальное по вкусу.

**Fallout. Что делать в анклаве, как открыть дверь, она наглухо "запечатана"? Как отремонтировать компы, в комнате с наэлектризованным полом?**

Дверь откроется в свое время. Ремонтировать же не надо, надо нажать в нужной последовательности. Обычно проходят методом научного тыка. Допустим, что самая западная комната — 1, северная — 3, восточная — 9, а южная — 7. Тогда карта выглядит так:

| | | |
|---|---|---|
| ВХОД | | |
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |
| ВЫХОД | | |

Чтобы пройти в боковые ответвления, нажми на компьютеры в комнатах в следующем порядке: 214. А чтобы выйти совсем: 6231789.

**Arcanum. Как уговорить Логгэйра (вождя гномов) вернуться к своему народу? У меня Убеждение Expert, но он все равно ни в какую не хочет возвращаться.**

Нужно много знать! Если до этого тебе подробно расскажут о Логгэйре, то, обладая достаточным интеллектом, ты свободно его уговоришь вернуться. Обрати внимание: убеждение — возможность врать, не краснея, закатывать глаза и говорить что угодно страшно уверенно. А количество реплик зависит от информации и реплик.

**Arcanum. В Каладоне нужно найти убийцу женщин (какого-то демона, имени не помню). Где его надо искать?**

Это долго. Значит так, иди в здание полиции. Поговори с сыщиком. Поговори со свидетельницей. Осмотри места преступления, попытайся открыть люк. Вернись к сыщику. Иди на место нового преступления. Читай имя на полу и осмотри люк. Возвращайся к инспектору. Плыви в Тарант, в университетский двор, там есть ученый, демонов изучает... Дальше все просто.

**X2 The Treat. Что делать с разрушенными воротами в секторе Триумф Бренарда? Как там обойти минное поле?**

Ищите в секторе с вратами пару пролетающих мимо пиратских Ориноk. Затем летите к ним и провоцируйте на атаку. Когда они погонятся за вами, мчитесь к минному полю (ваш корабль должен быть быстроходнее пиратов). Перед минами оторвитесь от преследователей, облетите поле и станьте так, чтобы между вами и пиратами были как раз мины. Если все сделано правильно, Ориноки полетят прямиком через поле и за раз "разминируют" половину мин. Далее повторяйте трюк, пока мины не иссякнут. Также можно попробовать просто расстрелять мины дальнобойными ракетами (Оса, Стрекоза), но ведь это неинтересно :).

**Корсары. Как выполнить задание, где нужно защитить о. Иткаль? Vasko.**

Надо полагать, имеется в виду то, что никак не удается спасти Иткаль от разорения в одной из сюжетных миссий за Англию. В таком случае не беспокойтесь, так должно быть по сюжету. Просто потопите врагов у острова, высадитесь на остров, послушайте причитания жителей и плывите на Хайрок, чтобы отчитаться перед губернатором.

## КСТАТИ

**Златогорье 2.** Я знаю одно место (помимо того, про которое вы уже писали), где можно прокачать своего героя. В Ра-городе (по-моему, в златогорском квартале) есть девушка по имени Туга. После того как выполнена ее миссия (надо принести деньги за выкуп мужа), она отдаст награду. После этого подойди к ней еще раз. Она скажет: "Спасибо тебе за все..."

Ваш ответ: "Не за что..."

Затем подойди к ней еще раз, на что она ответит: "Благодарю тебя, юноша! Ты спас моего мужа! Не знала, что на свете еще есть такие благородные люди!"

Ваш ответ: "Я был просто счастлив помочь такой женщине, как ты! Прощай!"

И 100 очков опыта у вас в кармане. Так подходить к ней можно "пока рука не опухнет".

**Alexander**

*Комментарий ВР: В "Златогорье 2" много подобных динамо-диалогов, но скорее всего они работают только в непропатченной версии, поскольку, как нам известно, все они были убраны с первой же заплаткой.*

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

# RAGNAROK

## Фантазия без одиночества

*И тогда мы выхватили по увесистому револьверу (откуда-то во сне взялись револьверы) и с наслаждением пристрелили Богов.*

***Хорхе Луис Борхес, "Рагнарек"***

*Сайт:* http://game.deeptown.net/
*Жанр:* MMORPG
*Разработчик/Издатель:* DTDS Group/Gravity Corp
*Похожие игры:* Ultima Online; Diablo
*Системные требования:* PII-400; 64 Mb RAM; 16 Mb VRAM.

**Хороший игровой фэнтезийный мир всегда встречает игрока буйством красок, множеством персонажей, поразительной реальностью событий совершенно нереального мира и... ощущением полного одиночества игрока. Вы — единственное настоящее живое существо во всей игровой вселенной, вы не сможете ни с кем поговорить по душам или обсудить провернутое только что дельце. Вокруг лишь пустота, заранее подготовленная реакция на ваши действия со стороны других персонажей. Некоторые, правда, изобретают: Bethesda создала интерактивный мир империи Тамриэля, Square Soft — красивую эпическую историю с идеально проработанными персонажами, отечественные Elemental Games — случайно генерируемую вселенную со множеством различных персонажей... Но это не заменит удовольствия от игры "вмногером". Нет, товарищи, ваши групповые заезды вроде контрстрайка не сравнятся с удовольствием самому свалять персонажа, провести его по тернистому пути героя бок о бок с такими же мыслящими и чувствующими существами, как и вы сами.**

Сразу отвлечемся и вернемся к суровой реальности: что понадобится для игры в это чудо корейской мысли? Первое — модемное соединение, не самое крутое. Средней загруженности линия обеспечивает вполне нормальную игру. Системные требования также очень щадящие (о причинах позже). Проблема в другом, игра весит 700 с лишним мегабайт, и это не учитывая возможные выходы дополнений к игре, так что со своей персоналки без выделенной линии качать ее вам придется вплоть до apocalip.sys & armag_add-on. Если вам все же захочется не пропустить мимо подобное (а я на это очень надеюсь), то нанесите визит друзьям/клубам и поищите, как это сделал я. От земного — к собственно нирванообразному времяпрепровождению в мире Ragnarok.



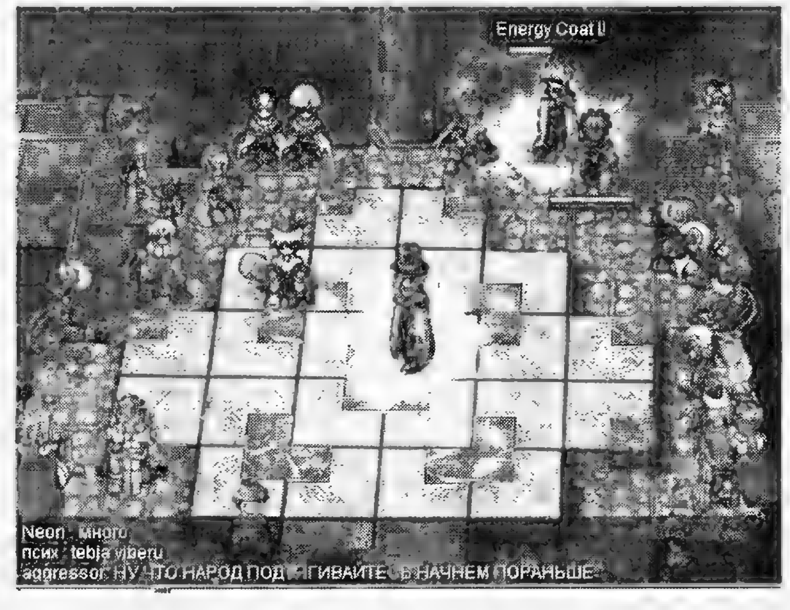
**Мир создан, чтобы стать легендой!**
Вселенная Рагнарока уютно расположилась на российском сервере game.deeptown.net, откуда его можно скачать или заказать. Игра, что радует, на этом сервере бесплатна, в отличие от корейских, японских или тайваньских серверов (там число пользователей — пара миллионов, у нас на глаз чуть меньше). Русифицировать все полностью, к сожалению, не удалось — NPC и описания предметов щеголяют латиницей, зато интерфейс — самое важное, ибо неточности в нем убийственны, — переведен на великий и могучий.

Соответственно, население игры русскоязычно и пестро, среди тех 250 человек, что находятся в игре одновременно, есть люди из Беларуси, России, Украины, Израиля.

Рагнарок — фэнтезийное раздолье, оформленное в привлекательном анимешном стиле. Десяток городов являют собой вполне безопасное место, за их пределами, как с давних пор повелось, ходят орды различных бестий. Нет, они не похожи на своих кровавых уродливых собратьев из Diablo, но опасность для начинающего приключенца представляют ощутимую.

Разнообразные и детализированные города сразу ставят надгробный крест на дьявольских корнях игры: селений много, все они разные, населены множеством NPC и, конечно, игроками. Мне по душе Геффен, приятный городок магов, или Комодо, лесная община бардов и танцоров, часто захожу в памятный Излюд, чтобы потренироваться на тамошних кузнечиках. Быстро перемещаться между ними (городами — не кузнечиками) помогает система телепортов, но дойти можно и пешим ходом. Впрочем, вы сами быстро освоитесь, войдя в игру.

Перво-наперво зарегистрируйтесь на вышеуказанном сайте. Зарегестрировались? Теперь запускайте Рагнарок, вводите логин с паролем — и попадете прямо на экран создания персонажа. Разбросав очки по параметрам, выбрав форму и цвет волос, вам следует впасть в состояние медитации, вознести хвалу богам и прочим силам для важнейшей цели — выбора имени. Это ведь ролевая игра, помните? Даже в одиночных играх кличка героя страшно важна, а уж когда на вас будет смотреть весь свет... Переборов желание обозваться BladeL'ом, я уже на тринадцатой минуте медитации вывел список имен, больше соответствующих времени и месту (Алукард, Тсукаса, Сора, Кавору...) и выбрал единственно верное Sora, имя бесбашенного шута, одного из персонажей аниме-сериала hack.//SIGN, повествующего о матрицеподобной онлайновой ролевой игре (из-за анимешности очень напоминающей Ragnarok). Соответственно, я грезил о карьере барда.




Оказавшись на площади судьбоносного города Излюд, я пошарил по карманам. Перочинный ножик, рубашка (в ней рождаются истинные герои) и 500 Zenny (Деньги). Тяжело начинать, но время безденежья и бедности проходит быстро. И позвольте представить вам Основу, помогающую преодолеть трудности и стать сильнейшим — ролевую систему!

**Все хорошо, что хорошо качается**
Шесть основных параметров не оригинальны, но выгодно отличаются от большинства дьяблоподобных развлечений хотя бы количеством. Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Скорость, Удача. Не стоит объяснять, за что отвечает каждый атрибут. Однако при создании персонажа максимальное значение параметра 9, а максимальное по игре — аж 99, не считая того, что добавят вещи, профессия и некоторые пассивные навыки. Таким образом, за время игры вы успеете многократно изменить своего персонажа, сделать жутко умного воина или сильного и выносливого мага. В этом помогает гибкая система профессионального роста, благодаря которой мир, со всеми его сложностями и многочисленными возможностями, не обрушивается сразу весь на игрока, а медленно раскрывается по капле за уровень.

Есть две линейки опыта: персонажа и его работы. При повышении собственно персонажа улучшаются характеристики, растут Hit Points и Magic Points. Последние, между прочим, немаловажны и для воина, ибо его спецудары (типа Bash) весьма бессовестно расходуют ману. Начальная работа — новичок, и задерживаться в ней себе дороже, ибо никаких преимуществ (кроме возможности использовать недоступное магам и лучникам оружие, которое новичок все равно не заработает) этот класс не несет. Однако проходить путь новичка приходится всем: при повышении профессии вы получаете скиллпоинт, пускаемый на повышение какого-нибудь навыка — их набор определяет профессия.

На первом этапе можно повышать только Базовые навыки, которые позволят сначала торговать, затем выражать эмоции, отдыхать и так далее. Со временем вы получите полный набор необходимых способностей для приключенца (а это случится аккурат на десятом уровне профессии новичка, когда вы станете полноправным умелым героем), и встанет вопрос: кем быть? Есть много дорог. Прибыв в Магическую Башню Геффена, любой может записаться в маги. В рощах Пайона тренируются Лучники, в Комодо — танцоры и менестрели... Для меня вопрос решился быстро, ибо первоисточник Сора был весельчаком-шутом, как я уже сказал. "Значит, я могу с гитарой!" — решил я и, радостно залетая в Комодо, уже зубрил кодекс барда (вселять ярость в сердца воинов, петь и сочинять баллады о великих деяниях, веселить и печалить народ, гнобить попсу). Однако тут обнаружилась еще одна особенность игры.

В этом разнообразном мире есть много профессий, но получить некоторые из них сразу не получится. Хотите стать асассином — извольте сперва побегать простым вором. Прежде чем стать могущественным Волшебником, надо отработать несколько нарядов простым мелким магом. Вот и бард не доступен каждому, а лишь посвятившим себя путешествиям, единению с природой, обладающим достаточной ловкостью и умениями — то есть лучнику. Только пройдя сорок уровней с луком наперевес, можно взять мандолину и орать частушки во все горло.

Далее — еще одна неувязочка. Даже простые профессии мечника, мага, лучника, вора, аколита и торговца любому не освоить. Требуется пройти тест на минимальную криворукость. Маг доказывает силу своего разума владением алхимии, а вот лучники, как и Джедаи, собирают себе оружие своими руками. Посапывающий за столом наставник лучников посоветовал сходить в лес по соседству и порубить дров на будущий прекрасный лук и на стрелы в придачу. Правда, деревья в лесу оказались анимированными, и не хотели мириться с ударами моего топора по корням...

Но это не может остановить героя! Пройдя тест на профессию, игрок получает кучу вкусностей: увеличиваются HP & MP, появляются новые навыки, специальное снаряжение и куча новых возможностей. Мои навыки двойного заряда очень пригодились, воины часто используют Bash, маги жить не могут без своих заклинаний, аколиты лечат и защищают, торговцы просто очень хитрые, а воры (это торговцы, только честнее, потому сражаются врукопашную) больше похожи на очень ловких воинов. Для меня жуткой радостью стало изменение внешнего вида героя: вместо старой неприметной одежки — походные сапоги, колчан за спиной и весьма грозный вид. Кстати, так можно узнать представителя любой профессии — аколиты похожи на сурьезных святых отцов, маги носят мантии, рыцари — доспехи.

Благодаря такой разветвленной системе найти похожих неновичков довольно сложно. Помогает и прочее оснащение: различных типов оружия кучи, а если учесть возможность придавать ему магические свойства, что особенно хорошо выходит у торговцев, то получается невиданное для недьяблоподобной игры количество оружия. Есть довольно нестандартные типы одеяния — помимо привычных шлемов, в наличии имеются маски и даже очки.

Кроме того, полно уникальных вещей — их не купишь в магазине, а лишь получишь в награду за квест или найдешь на дороге. Чтобы не быть голословным, приведу пример: любой новичок, побегавший чуток по округе и набравший по десять штук флафа, клевера и желе, может сконструировать в городе Мр. Смайла маску со слабенькой защитой, зато с каким стильным внешним видом!

Мир разделен на десятки локаций, на которых пасутся различные монстры. Стандартное решение — чем дальше в лес, тем чаще встретишь партизана. Причем, на первых двух локациях вокруг практически любого города монстры довольно мирные и первыми не атакуют, зато после становится довольно жарко: в подземелье Гефена, в пустынях Моррока или джунглях тяжеловато даже относительно опытным игрокам.

Однако главное то, что это не просто ролевая игра, а глобальная онлайновая ролевая игра. Чувствуете мощь атома?

**"Пусть вечно мой друг прикрывает мне спину, как в этом последнем бою"**
Каждый игрок — такой же персонаж с набором характеристик. Вам никто не мешает говорить с людьми, задавать вопросы, торговать, объединятся в команды. Персонажи в Рагнароке не просто играют, но и живут. Помнится, мы с боевым товарищем cycl\uk'ом прибыли в Геффен — тот хотел записаться в маги. Мой напарник обратился к первому попавшемуся магу. Тот, не долго думая, воздел руки к небу, что-то пробормотал и, велев следовать за собой, наложил ускорение на себя и суслика, после чего они ускоренно понеслись, как курицы на пасху, в неопределенном направлении.

Люди постоянно говорят друг с другом, куда-то идут, везде можно встретить живую мыслящую особь. Добрая половина игроков всегда готова помочь, а злая — помешать. Это уже не просто игра, а симулятор фэнтезийного мирка, населенного множеством людей. Не играйте — живите своим героем. Здесь все дозволено, кроме убийства персонажа. Но ежели у вас есть желание кого-нибудь приструкнуть, вызовите товарища на дуэль в Арену.

Конечно, есть свои модераторы, следящие за порядком и беспорядком. Ругань и просто злобные вещи жестоко караются. К злобным вещам относится воровство (если засекут) и вредительство — наложение заклинаний замедления или нечто подобное. Так что не удивляйтесь, если после какой-нибудь гадости ваш герой вдруг лишится зрения, голоса или свободы. Модераторам тоже надо как-то прерывать скуку.

См. страницу 29

КРЕАТИВ

# Morrowind — Construction Set

## Беспредел!

После публикации первой статьи я получил несколько писем с вопросами об исправлении глюков Фаргуса. Вопросов по работе в Сете, в принципе, не было. Однако после второй статьи начало поступать множество вопросов именно по диалогам, т. е. по первой статье. Некоторые из них я рассмотрю. Но хочу, чтобы вы поняли самое главное — надо учиться самому находить ответы. Например, вопрос: "Как создать квест, где, например, надо будет принести грибок?". Да, я этому не учил. Да, как это сделать, нельзя узнать какими-либо размышлениями. Но неужели нельзя найти тот же самый квест "ceramics bowl" (надо доставить Ажире керамическую миску) и по аналогии создать свой "muhamorchik". "Ну мыслимо ли таким людям доверить валюту? А?! Чисто как дети, ей богу" (М. А. Булгаков "Мастер и Маргарита", фраза конферансье из главы "Сон Никанора Ивановича").

Переходим к делу. В этой статье я расскажу, как редактировать местность, создавать интерьеры, также я отвечу на некоторые вопросы.

### Урок 4

**Цель: научиться редактировать открытые пространства.**

**Основы**

На движке существуют два вида ячеек: indoor'ы и outdoor'ы. Interior и Exterior соответственно. Outdoor — это открытые пространства, имеющие свои декартовы координаты относительно центра карты (0;0). Тут все действие происходит в Render Window. Сначала разберем, как в вышеупомянутом окне ориентироваться.

**Полеты**

Да-да, именно полеты. Render Window — это графическая часть движка в Сете. Вы — это камера. Этой камерой можно (и нужно) управлять. Приведу все возможные виражи:

"С" — центрирование.

Shift + движение мышью — изменение направления "взгляда".

←, ↑, →, ↓ — повороты камеры относительно осей.

Скроллер вперед — приближение.

Скроллер назад — отдаление.

Советую настроить Movement Speeds в окне File.../Preferences под себя, так как "заводские" настройки слишком неудобные.

**Интерфейс**

Для работы с ландшафтом откройте окно Landscape Editing Settings (кнопка с рисунком пейзажа).

Тут также советую настроить под себя Edit Radius (размер изменений уровня земли) и Edit Falloff (сглаживание полигонов при изменении уровня). Чекбоксы Show Edit Radius, Flatten Vertices и Soften Vertices означают:

**Show Edit Radius** — показывать ли в Render Window радиус изменений;

**Flatten Vertices** — строгое сглаживание;

**Soften Vertices** — простое сглаживание.

Далее у нас список **Textures**. Там находятся текстуры, загруженные в редактор и доступные к нанесению на ландшафт. Добавить текстуры 256*256, 24-бита в формате .dds и .tga можно, нажав кнопку Add Texture и указав путь к файлу (для удобства желательно скопировать файл в директорию ...директория игры\data files\textures).

Ниже у нас идет **Vertex Color**. Тут можно выбирать цвета для тонирования местности.

И в самом низу кнопка **Turn Off Landscape Editing**, которая отключает режим редактирования ландшафта.

Вот мы и разобрались с теорией, а теперь — практика.

Собственно редактирование

Практика куда проще теории. Я бы выделил два режима редактирования:

**1) Уровневотекстурный.** Режим стоит по умолчанию. Позволяет изменять уровень поверхности и наносить на эту поверхность текстуры.

В Render Window, зажав на каком-либо участке земли левую кнопку мыши и перемещая курсор вверх-вниз, вы увидите, что уровень земли в области Edit Radius повышается и понижается соответственно.

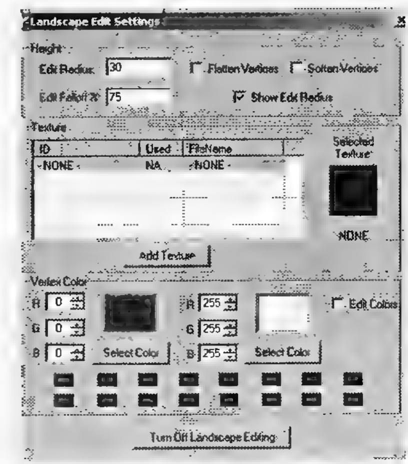
Попрактикуйтесь, найдите какие-нибудь большие водные пространства и создайте там остров. Однако вы увидите, что этот остров очень некрасивый: поверхность цвета грязи, бедная растительность (а точнее ее отсутствие). Давайте украсим его. Первый способ — это нанесение текстур на поверхность. Перед этим следует закончить редактирование уровня поверхности, так как при изменении его с нанесенной текстурой могут появиться некоторые глюки с наложением. Выбираем нужную текстуру (ее можно предварительно просмотреть в окошке около списка текстур), если нужно — импортируем свою и нажатием правой кнопки мыши наносим ее на нужные участки карты. Не советую наносить на одно место несколько текстур, сначала надо удалить предыдущую. Чтобы это сделать, просто нанесите на поверхность текстуру "-NONE-".

**2) Тонирование.** Это и есть второй способ раскрасить остров. Он тонирует поверхность и текстуры, нанесенные на нее, каким-либо цветом. Я бы назвал этот способ основным.

Чтобы включить режим тонирования, надо поставить галочку в чекбокс Edit Colors. Теперь просто наносите цвета на карту нажатием кнопок мыши.

Примечание: белый цвет соответствует отсутствию тонирования.

Возникает вопрос: зачем надо тонирование, ведь все делается текстурами? Отвечаю. Текстуры используются только для того, чтобы накладывать какие-то особенные виды местности (дороги, болотные топи и др.), а вот что нам дает тонирование, я сейчас расскажу.




Окно Landscape Editing Settings

Запустите редактор заново, без подгрузки плагинов. Откройте окно Landscape Editing Settings. Мы видим, что текстур у нас нет, зато есть палитра. Установите темно-зеленый цвет в левом и черный в правом окне выбора цвета (соответствует левой и правой кнопкам мыши при нанесении). Сначала нанесите на поверхность зеленый тон. Ничего не напоминает? Да, это травушка-муравушка! Теперь черный. О, да это же лава!

Существуют еще две важные детали в создании пейзажей — окна World>Exterior Cell и World>Regions.

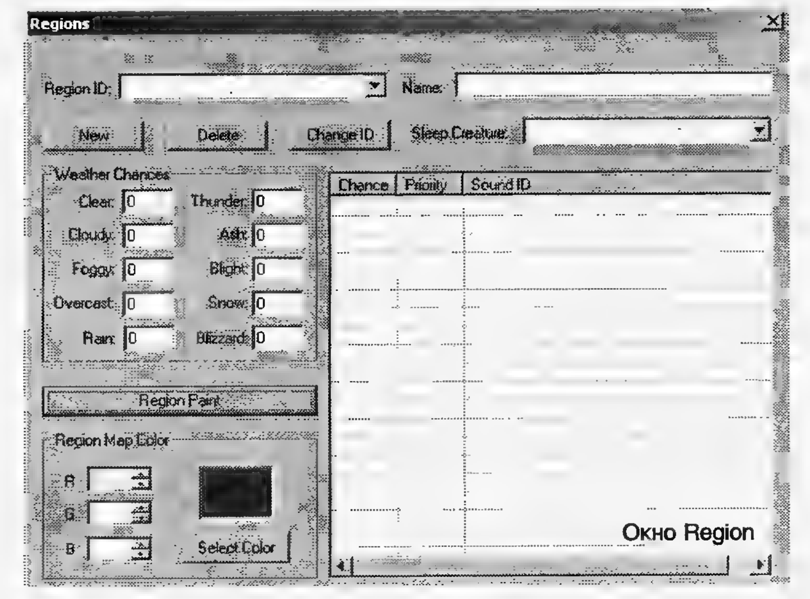
По порядку. В окне Exterior Cell есть несколько простых параметров:

**Illegal To Sleep Here** — запретить игроку спать здесь;

**Wether Type** — тип погоды какого региона присущ этой ячейке;

**Map Color** — цвет ячейки на карте.

С этим все. Теперь Regions. В этом окне можно редактировать следующие параметры регионов:




Окно Region

**1) Sleep Creature** — создание, которое может напасть на вас, когда вы спите;

**2) Weather Chances** — погодные условия (вероятность каждого из погодных явлений);

**3) Region Map Color** — цвет региона на карте. Нажмите кнопку Region Paint и вы увидите, как этот цвет использовать. Тут можно указать, на каких участках острова какие находятся регионы;

**4) Таблица звуков** — в этой таблице указаны звуки, которые могут "раздаваться" на просторах региона, их приоритеты и шансы. Чтобы добавить звук, его надо перетащить с окна Gameplay>Sounds (изображение динамика на панели инструментов).

### Урок 5

**Цель: научиться создавать и редактировать открытые пространства.**

Я расскажу не столько как создавать и редактировать, сколько про работу с объектами (это и есть редактирование). Но сначала все-таки о главном.

Давайте создадим свою комнату. World>Interior Cell. Здесь можно настроить:

**Ambient** — цвет окружающего освещения;

**Sunlight** — цвет солнечного освещения;

**Fog** — цвет дымки и его параметр Density — плотность;

**Illegal To Sleep Here** — запретить игроку спать здесь;

**Has Water** — наличие воды и ее уровень (при наличии);

**Behave Like Exterior** — все параметры берутся с указанного outdoor'a.

Настроили? Тогда переходим к созданию интерьера.

Открываем закладку Static в Object Window. Тут мы видим все визуальные объекты, над которыми персонаж в принципе не может произвести никаких действий (стены, камни, деревья, водоросли, некотирая трава и многое другое). Для начала построим простую комнату в "стиле" Хлаалу из объектов in_hlaalu_room_ center*1 (центр комнаты), in_hlaalu_room_corner*4 (угол комнаты) и in_hlaalu_room_side*4 (стена комнаты). Для этого сначала перетащите (в прямом смысле) все объекты в Render Window и расположите их примерно так, как они должны стать в результате. Теперь, щелкая два раза на каждом из них (в Render Window), установите общий уровень по оси Z (Position>Z), поверните углы и стены правильно (Rolation>Z). Теперь начинается ювелирная работа.

*ВНИМАНИЕ! Любая, даже самая маленькая неточность может сделать вашу комнату очень некрасивой.*

Вы, наверное, заметили, что справа от полей XYZ находятся еще по одному полю. Это — интервал относительных передвижений. Для начала установите для какого-нибудь объекта (лучше для центра) круглые значения X и Y. Потом, устанавливая для остальных смежных с ним объектов такие же значения, двигайте их по какой-либо оси. Сначала интервал можно сделать побольше, а потом постепенно уменьшать его. Когда объекты будут совмещены, посмотрите на шов сверху, и если зазора не будет видно и текстуры не будут совмещаться друг с другом (при движении камеры такие текстуры будут мельтешить), вы можете переходить к следующей паре. Сначала у вас будет уходить очень много времени на то, чтобы совместить два объекта, но когда у вас будет много опыта, вы сможете построить комнату 3*3 за пять минут.

Второй важный аспект — двери, а точнее их телепортация. Открываем закладку Door, перетаскиваем в нашу комнату in_hlaalu_loaddoor_01 и ставим ее к стене. Со Static можно перетащить арку или часть комнаты с прорезом для двери. Опять же щелкаем два раза на двери в Render Window. В правой части появившегося окна видим чекбокс Teleport — является ли дверь телепортом. Включаем этот параметр и в выпадающем списке Load Cell выбираем нужную вам ячейку. Жмем Select Marker. В Render Window загрузится выбранная ячейка. Ваш взор будет обращен на фиолетовую стрелку. Эта стрелка и указывает, где появится игрок и куда он при этом будет смотреть.

С основами разобрались, но была бы игра такой интересной, если бы все комнаты состояли только из стен и дверей (это риторический вопрос)? Теперь перечислю все виды объектов:

**Door** — двери. Могут быть как телепортирующие, так и нетелепортирующие;

**Ingredient** — всевозможные алхимические ингредиенты;

**Light** — источники света. Могут быть переносными (факелы, подсвечники) и непереносными (костер);

**Lockpick** — отмычки, т. е. все, что может открывать замки;

**Misc Item** — вещи, которые персонаж может переносить в инвентаре, не может держать в руках, и не имеющие заранее назначенного предназначения (кроме золота);

**Probe** — щупы, т. е. все, что может обезвреживать ловушки;

**Repair Item** — снаряжение кузнеца, т. е. все, чем можно чинить вещи;

**Static** — статические объекты, т. е. все объекты, которые служат чисто в декоративных целях;

**Weapon** — оружие;

**NPC** — персонажи;

**Creature** — все создания и твари (Дагот Ур в том числе) в игре;

**Leveled Creature** — создания, сила которых зависит от уровня персонажа;

**Activator** — объекты, содержащие макросы или скрипты (т. е. которые что-то активируют);

**Apparatus** — снаряжение алхимика, т. е. все, чем можно создавать зелья;

**Armor** — броня;

**Body Part** — части тела, с ними мы разобрались в прошлой статье;

**Book** — книги, свитки, бумага, т. е. все, что сделано из целлюлозы;

**Clothing** — одежда;

**Container** — контейнеры, т. е. все, что может содержать другие объекты;

**Spellmaking** — заклинания;

**Enchanting** — магические эффекты;

**Alchemy** — все зелья, т. е. рай для алкоголика;

**Leveled Item** — вещи, зависящие от уровня персонажа.

Ну вот и ВСЕ!!! Вы закончили изучение 1% от всех возможностей Сета. Остальное изучайте сами;).

### Урок 6

**Цель: FAQ.**

Тут моя цель ответить на ваши вопросы.

**Как сделать так, чтобы можно было вступить в гильдию и повышаться в ней?**

Результаты для повышения: "PCRaiseRank "имя_фракции"", например, "PCRaiseRank "Hlaalu"".

Результаты для вступления: "PCJoinFaction "имя_фракции"", например, "PCJoinFaction "Mages Guild"".

Важный аспект — это проверка "пригодности" к повышению: F/V >> Function >> Rank Requirement >> = >> 3.

**Как сделать квест, в котором нужно принести, допустим, грибок?**

Проверить наличие у игрока грибка — F/V >> Item >> Грибок >> > >> 0). В результатах фразы, чтобы убрать грибок, ставим RemoveItem (аналогично AddItem). Диалоги описывать не буду.

**Я попытался напортачить новый квест. Но после вывода выбора (там, где "копи бабло, работа будет сделана" или "нет! Я не убийца") ничего не происходит. Квест вставлял в фразу приветствия Хасфата, что находится в Greething.**

Надо и результатные фразы функции Choice вставлять в Greething.

**Как сделать, чтобы NPC продавал что-нибудь?**

Проще всего запихнуть все вещи в сундук, поставить владельцем NPC, запихать все такие же вещи в инвентарь NPC, только поставить количество товара со знаком минус.

**Когда в Рендер-окне поменять координаты какой-нибудь книги, то Сет записывает в плагин ее содержание, а это очень сильно бьет по размеру. Что делать?**

Перед тем, как перетаскивать книгу в Render Window, войди в ее свойства и поставь галочку в чекбоксе Blocked. Хотя и это не всегда помогает (странная штука этот Сет). Лучше сразу создай плагин, где поставь галочки на Blocked во всех книгах, а потом подгружай этот плагин каждый раз, когда будешь работать в Сете.

**Как создавать объекты (копировать), если 3D моделей не имеется в наличии?**

Входи в режим редакции нужного объекта, изменяй его ID и жми Save. На вопрос Create New Object отвечаешь "Да". Теперь ты имеешь клон объекта, характеристики которого можешь изменять на свое усмотрение.

Вот и весь курс TES3:Construction Set (после 6-го урока вы знаете 1,03% Сета). Пишите, постараюсь ответить на все ваши вопросы.

Шавловский Игорь
Ancorio, Ancorio@mail.ru

КРЕАТИВ

# Игровая психология

## Часть 1. Знакомство

**Человечество играло всегда, да и не только Человечество... Игра появляется на сцене эволюции с развитием высших психических функций — памяти, мышления, воображения. Обучение и проверка возможностей, развлечение и профессия, прогноз событий и планирование действий — любое из этих и многих других направлений эффективно использует игровые формы. Где, как и зачем используются игры, в том числе и компьютерные? Почему мы часто меняем форму, но редко изменяем содержанию? Что объединяет последовательность операций в ИГРУ, которая является одним из ведущих видов деятельности человека? Термин "игровая психология" вы не встретите ни в справочнике, ни в энциклопедии. Что, собственно, он обозначает: психологию игрока, зрителя или разработчика? А может, место игры в нашей жизни или место жизни в наших играх? Объять необъятное невозможно, но разве что-то мешает нам попробовать?**

В течение всей жизни нас сопровождают другие миры, в которых мы проводим немалую часть своего времени, сопереживая их героям и событиям. XX-ый век подарил Человечеству виртуальность, которая раньше была достоянием узкого круга философов и математиков, мистиков и писателей. Компьютеры изменили не содержание виртуальных миров, а только форму, дав возможность игроку самому принять участие в развитии событий и, возможно, изменить конечный результат. Свобода действий в виртуальном мире позволяет создавать разные задания, в том числе для обучения, и такое использование популярных игр, на мой взгляд, способно дать им вторую жизнь, причем гораздо более продолжительную. Сегодня технические проблемы по созданию отдельных ситуаций помогают решить различные игровые редакторы. Представьте, как в недалеком будущем урок или экзамен может проходить в форме компьютерной игры, например, Neverwinter Nights, где учебные задания выполняются как квесты, а общей оценкой является степень развития игрока. Урок астрономии — космические полеты в стиле X-Tension, физика — управление бригадой Worms, химия — лаборатория средневекового мага, а домашнее задание — очередная кампания для любимой игры. Правда, еще тот вопрос: останется ли она после этого любимой?

Если кто-то успел подумать о слишком буйном воображении автора, вынужден разочаровать: авторство этих идей принадлежит не мне — лет 30 назад был опубликован футуристический проект Чарльза Беббиджа "Школа будущего", а позже вышли и другие книги, где были описаны такие уроки по различным предметам с примерами программ на Бейсике (!). Тогда это был скорее смелый прогноз, чем описание действующего проекта, но сегодня такая мечта вполне может стать реальностью, а перспективы использования компьютерных игр в обучении, диагностике, психотерапии и других областях серьезно изучаются разными специалистами. Например, в Международном гуманитарно-экономическом институте, который в этом году отмечает десятилетний юбилей со дня своего основания, уже несколько лет ведутся исследовательские проекты по этой тематике, часть из которых были представлены на компьютерном стенде международной конференции "Приоритеты интеллектуальной элиты в развитии мировой цивилизации" в ноябре 2002 года.

**"Давным-давно, в далекой-далекой галактике..."**

Сказки и приключенческие романы, мелодрамы и мистика, боевики и фантастика: книги, спектакли, фильмы и телесериалы, а теперь и компьютерные игры — все это попытки расширить свое мировосприятие до новых границ, осмыслить прошлое, понять настоящее, спрогнозировать будущее. С помощью придуманных миров можно развлечься или чему-то научиться, найти друзей или потерять себя, открыть сакральный смысл или безмерность человеческой глупости. У каждого из нас свои цели в этих путешествиях, но единая форма — виртуальность, то есть иллюзия, временно воспринимаемая как реальность. И еще не известно, по какую сторону этого Зазеркалья мы находимся больше.

В 1985 году журнал "Техника молодежи" опубликовал серию фантастических рассказов Михаила Пухова о путешествии с Луны до Земли на орбитальной яхте "Кон-Тики". Описания этапов этого приключения сопровождались текстом программы для калькулятора, чтобы читатели могли самостоятельно поупражняться в управлении космическим кораблем. С разбора полетов "Кон-Тики" начался один из первых массовых проектов, посвященных компьютерным играм, — Клуб Электронных Игр (КЭИ), и многие, подобно мне, открыли тогда для себя новый и загадочный мир вычислительной техники. Программируемый микрокалькулятор, эта маленькая гениальная машинка, буквально ворвался на страницы журналов, учебников и справочников. Доступность и простота программирования сделали ПМК истинно народным любимцем, который произвел революцию в умах игроков, а через несколько лет, подобно утренней звезде, растворился в зарождающейся заре эпохи персональных компьютеров.

Среди литературы, посвященной калькуляторам, около трети книг было посвящено играм, точнее игровому моделированию, и некоторые из программ по играбельности могут быть вполне актуальны и сегодня. Это не ностальгическое воспоминание, а пример того, что ИГРУ делают не мегабайты оперативной памяти и графические ускорители, но мысль и воображение играющего. Скептикам следовало бы посмотреть, с каким азартом усатые программисты играли в футбол на алфавитно-цифровом экране! А знаменитый "Тетрис" Пажитнова? Сегодня мы наблюдаем очередной виток этих идей в игрушках на мобильных телефонах, а анализ развития игровых проектов, на мой взгляд, весьма поучителен для игроков или разработчиков.

За абстрактными числами в окошке калькулятора, уже тогда гордо называемого дисплеем, вставали планеты и лабиринты, клады и чудища, скорости и перегрузки. В переписке с редакцией КЭИ принимали участие школьники и студенты, инженеры и музыканты. Разрастаясь идеями, игровое программирование выплеснулось за пределы технических журналов во множество неформальных любительских объединений — где-то уже созревала ФИДО. Но главным средством общения и обмена игр для ПМК в конце 80-х годов была переписка, которая концентрировалась вокруг региональных печатных изданий. Мне довелось принять участие в организации Клуба Любителей Игровых Программ при украинском молодежном журнале "Пионерия", позже переименованного в "Одноклассник", и около года я получал письма ребят. И когда сегодня, спустя почти 14 лет, в "Н@шей почте" я встречаю вопросы и предложения, которые были у читателей "Пионерии", в очередной раз убеждаюсь, что каждое поколение игроков проходит единый, по сути, путь, несмотря на разную внешность любимых игр.

**"Тактик" — модель фехтовального поединка**

С развитием техники и опыта программирования росло количество идей использования компьютера в спортивной психологии, и в конце концов мне удалось соединить в одной работе свои различные увлечения — я начал разрабатывать компьютерные игровые программы для диагностики и развития психических качеств, а первой методикой, реально используемой в практике, стала игровая имитация фехтовального поединка.




**Фрагмент работы программы "Фехтовальный поединок"**

Была разработана игра для изучения особенностей тактического мышления, которая состояла из 8 клеток поля и двух фишек.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | O | | | O | | |

Фишки обозначали соперников, которые за ход могли переместиться влево, вправо или остаться на месте. Ситуация, когда соперники после хода оказывались на одной клетке, рассматривалась как схватка, а ее результат определялся по дополнительным правилам (в каждом поединке у игроков были определенные особенности — своеобразные бонусы).

Игра была реализована в форме программы для калькулятора (фишками были минусы, а клетками игрового поля — разряды индикатора), и с ее помощью изучались особенности тактического поведения фехтовальщиков разного уровня мастерства — от новичков до чемпионов мира. Игра с ПМК проходила в динамическом режиме (нестандартный аналог современного real-time для калькулятора, описанный в публикациях журнала "Техника молодежи"), что создавало лимит времени на решение и придавало методике больше играбельности. Исследователю нужно было задать программе номер запланированной тактики и записывать действия игрока в процессе игры.

Программу я назвал "Тактик", а в процессе работы написал ее вариант для ПК "Львов" — бытового компьютера на процессоре КР580, подключаемого к телевизору. В новой версии уже можно было рисовать фигурки фехтовальщиков, выпады и защиты, да и возможности имитации тактики были богаче. Именно эта игра-тренажер "Тактик" на XI предпоследней Всесоюзной конференции спортивных психологов заняла 1 место среди технических разработок. Было это в 1990 году на олимпийской базе Стайки под Минском, но удачный дебют программы стал ее заключительным выступлением — вместо ПК "Львов" вскоре у меня появился PC.

Третья инкарнация создавалась вместе с освоением "буржуйской техники", что порой вызывало паузы — пиксельное рисование различных движений, опрос состояния клавиатуры на уровне прерываний, подбор звуков на PC-Speaker, горизонтальный скроллинг экрана... Это потом появилась книга Джордейна, электронная документация и сканеры. А тогда я обращался за консультациями к опытным программистам, но часто они только разводили руками — уж слишком нестандартны для них были проблемы игрового программирования.

Но уже летом 1991 года в Кельне на Европейском конгрессе ФЕПСАК (Европейская федерация спортивных психологов, членом которой Беларусь формально является и сейчас), была представлена программа Fencing bout, где реализованы не только основные принципы предшественников, но и очередные идеи.

Программа оказалась первой в мире компьютерной имитацией современного фехтовального поединка, стала основой нескольких диссертаций, использовалась в работе с фехтовальщиками из разных городов и стран. Большого коммерческого успеха программа не имела из-за специфичности задач и быстро устаревшей формы — графический режим CGA (320x200. 4 цвета) вскоре был вытеснен более широкими возможностями EGA. Программа доступна для свободного скачивания на сайте МГЭИ (http://geni.org.by).

Так подробно о развитии проекта "Тактик" я рассказал для того, чтобы не опускались руки начинающих разработчиков, глядя на красоту современных игр: "не боги горшки обжигают", и хорошая идея может быть реализована разными средствами, а став реализованной, обязательно найдет свою форму и аудиторию. Сегодня условия для такой работы, на мой взгляд, вполне благоприятные: доступна разная техника, тексты и описания программ, есть статьи лидеров игростроения (например, http://dev.dtf.ru/articles/list.php?type=article), форумы и многое другое. Но в создании любой игры важнее всего основная идея, концепция, и не так уж важно, сколько ей лет — год, пять или две тысячи. Это потом, после реализации, кажется, что все очевидно и просто не могло быть иначе! Но разработчики игр знают, что поиск оригинальной идеи является фактически главной проблемой. Придумайте свой вариант — и в большинстве случаев получите клон уже знакомых вам игр. Свежие и оригинальные идеи появляются редко, но зато эксплуатируются по максимуму: кубик Рубика породил поток аналогичных головоломок, The Sims вырос из тамагочи, большинство военных стратегий — бледная тень Великих Шахмат и т.д. Сфера использования игр настолько широка, что я убежден: при достаточном терпении и настойчивости каждый желающий сможет найти себя и в создании игровых программ, и в их применении.



**Post Scriptum**

*Под ним струя светлей лазури,*
*Над ним — луч солнца золотой,*
*А он, мятежный, ищет бури,*
*Как будто в буре есть покой!*

Еще раз перечитал "Н@шу почту" за январь-февраль 2004 года и вдруг пришла мысль: "А зачем все это написано?". Если DOOM считается архивным ретро, то что уж говорить о калькуляторах? Что ответить на вопрос: "Откуда взялся этот (подставьте сами) со своими воспоминаниями?". Наверное, просто не буду отвечать.

Читать переписку читателей интересно, увлекательно и забавно, как смотреть мультик про кота и мышей: "Леопольд, выходи, подлый трус!", "Ребята, давайте жить дружно!". Потом пауза всеобщего согласия и новая серия. Аргументы оппонентов порой напоминают армейские "наезды" старослужащих: "Салага, жизни не видел! Да знаешь ли, зачем нужна утилита 800.com?". А в ответ — "Сам дурак!".

Но не бойтесь выглядеть наивным или неопытным, гораздо хуже быть уверенным в собственной непогрешимости. "Нельзя объять необъятное", помните? Можно только пробовать — всегда найдется неизвестная тема или соперник, который лучше стреляет, быстрее реагирует, точнее двигает мышку и т.д. И мне не понятно, как можно одному человеку, даже супер-опытному эксперту, объективно оценить игру? Ведь любое мнение субъективно по определению, и этим, собственно, ценно! Объективны, а точнее объектны, только технические требования к игре — занимаемое дисковое пространство, требуемый объем памяти, рекомендуемый процессор и т.д. Компьютерная игра дарит нам уникальную вселенную и дает возможность максимально проявить в ней свою индивидуальность (читай — субъективность), а мы стремимся к единообразию мнений о ней?

**Владимир Сивицкий,**
**зав. кафедрой психологии МГЭИ,**
**член-корр. Международной академии психологических наук**
**psylab@it.org.by**

КИНО

# Эффект близнецов

*Название в оригинале:* Twin effekt
*Жанр:* комедийный экшен про вампиров с сильными поединками.
*Режиссер:* Данте Лам
*В ролях:* Чарлин Чой, Джиллиан Чанг, Дж.Чан
*Копия:* DVD
*Продолжительность:* 1 ч. 46 мин.
*Озвучка:* закадровый перевод.

**На второе у нас восточная солянка. Судите сами: вампиры, кровушка, стильные поединки без оружия, они же с оружием, очередная байка про мега-артефакт (на сей раз вампирического происхождения), комедия, стеб над кинематографическими клише, две азиатские красотки в главных ролях и маэстро Джеки Чан на подтанцовке (сиречь в роли приглашенной звезды). Съедобно? Вполне.**






Теперь в деталях. В городе N токийского уезда, стандартном современном мегаполисе, служат себе парень с девушкой. Правда, служат они не в какой-нибудь там полиции или неотложке, и даже не в армии. А служат они исключительно Свету. И насаживание вампиров на кол — для них ежедневная работа. Но вот что-то в последнее время забот у них поприбавилось. Вампиры совсем оборзели — орудуют, понимаешь, в центре города, поезда целые под откос пускают. Наши бравые герои не долго думая бросаются в гущу событий, преисполненные жаждой справедливого возмездия. И сталкиваются с необычайно сильным сопротивлением. А дело в том, что руководит бандой кровососущих один очень старый, злой и невоспитанный вампир. И цели он перед собой ставит вполне наполеоновские — забить семерых главенствующих соплеменников, отобрать у них силу, и открыть книгу мертвых с целью последующего превращения в Бога-вампира. Н-да, где-то мы уже это видели... (кто сказал Блэйд?). Само собой, этого допустить никак невозможно, и главгерои берутся за спасение мира.

Сразу хочу разочаровать поклонников: Дж. Чан не в главной роли. И даже не во второй. Скорее уж в третьей-четвертой. Если не в эпизодической. Зато те несколько минут, которые он отыгрывает, мы наслаждаемся старым-добрым Джеки, в его проверенном годами комическом амплуа, а не тем недоразумением, что он нам продемонстрировал в "Медальоне".

Главные персонажи — личности исконно азиатские, и в наших краях не особенно известные, что не мешает им неплохо играть, не вызывая у зрителей абсолютно никакого раздражения, а порой и откровенно радуя. Уверен также, что девушкам понравится исполнитель главной мужской роли, равно как и парням — красотки-героини. Юмор встречается на каждом шагу, и только временами бывает не совсем понятен в силу своего восточного колорита, во всем остальном — на достойном уровне. А вот драки откровенно порадовали. Конечно, спецэффекты, "веревочки-подтяжки" и монтаж присутствуют, но не обошлось и без истинно каскадерских поединков, где демонстрируется настоящая азиатская школа, которую мы привыкли видеть в давних фильмах Джеки.

Сюжет преподносит сюрпризы достаточно регулярно, чтобы не заставить зевать. По спецэффектам, может, и не "Матрица-3", но для этого фильма — самое то. Режиссер небесталанный, да и оператор — не криворукий. А что это значит? А значит, что фильм получился интересный, на крепкую "четверку". И вы не будете жалеть, если потратите полтора часа на его просмотр.

**Highcoaster, highcoaster@list.ru**



# Великолепная афера

*Название в оригинале:* Matchstick Men
*Жанр:* авантюрная криминальная комедия
*Режиссер:* Ридли Скотт
*В ролях:* Н. Кейдж, С. Рокуэлл, Элисон Ломан
*Копия:* DVD
*Озвучка:* закадровый перевод
*Продолжительность:* 1 ч. 56 мин.

**Давненько не появлялось на наших экранах такого стильного и умного кинотворения. Обладая поистине Голливудским актерско-режиссерским составом, этот фильм снят довольно нетипично для "Фабрики грез" — изящно, тонко, непредсказуемо, без скатывания в пучину чистого "экшена", но и без удаления в арт-хаусные заумства. Золотая середина.**

Два мошенника (Кейдж и Рокуэл) давно и довольно успешно работают в тандеме, грамотно опуская отдельных представителей американского гражданства на небольшие суммы денег. Тем и живут. Все было бы ничего, если бы персонаж Кейджа не страдал от психического расстройства, правда, не в самом безнадежном его проявлении. Так, фобия-другая. А его напарник — мающийся от вечной нехватки денег мелкий жулик, постоянно поддевающий своего коллегу на предмет этих самых фобий. Все изменилось, когда Рой Уоллер (Кейдж) одним прекрасным утром случайно уронил все свои таблетки в раковину. Врач, который ему их выписывал, умчал на юга, и бедняге не остается ничего другого, как пойти к новому психиатру. Тот уговаривает Роя возобновить контакты с брошенной им много лет назад 14-летней дочерью, которую он никогда в глаза не видел. Попутно назревает самое крупное за всю его "карьеру" дельце, обещающее принести кругленькую сумму.

Разумеется, юное создание переворачивает жизнь афериста с ног на голову и вдобавок становится соучастницей дела. Однако финал картины преподносит совсем не то, что ожидал увидеть зритель. Хотя опытные киноманы могут и догадаться. Всем остальным гарантирован приятный просмотр и множество неожиданных сюжетных перипетий.

Играют все просто здорово — от главных действующих до исполнителей вторых ролей. Аферы поставлены в лучших традициях "Отпетых мошенников" (разве что менее комедийные). Старина Никки опять на высоте: с легкостью совмещая в одном персонаже трагическое и комедийное начало, он совершает переходы между этими полюсами настолько плавно и естественно, что в подлинности происходящего нельзя усомниться ни на секунду. Сэм Рокуэл ненамного отстает, а девчушка — та вообще виртуозка своего дела. Правда, полностью это понимаешь, лишь досмотрев фильм до конца.

Более того: фильм — не просто повествование, пересказывающее историю жизни одного конкретного несчастного человека. Философская подоплека также присутствует, и пропагандирует прописные истины настолько ненавязчиво и натурально, что им действительно хочется верить, полагая, что все выводы ты делаешь сам.

Замечательное кино — легкое, светлое, умное, с небольшой грустинкой. Актеры не играют — творят, и благодаря этому после просмотра кажется, что и преступников можно понять, и жертву, тем не менее, жалко. Противоречие это, впрочем, не разрывает зрителя, а лишь создает соответствующий антураж. Фильм для тех, кто предпочитает качество и безупречный вкус.

**Highcoaster, highcoaster@list.ru**

# Сбежавшее жюри

*Название в оригинале:* Runaway Jury
*Жанр:* судебный триллер с элементами боевика
*Режиссер:* Гарри063Следер
*В ролях:* Джин Хэкман, Дастин Хофман, Джон Кьюсак
*Копия:* DVD
*Озвучка:* закадровый перевод
*Продолжительность:* 2 ч. 07 мин.

**В основу фильма легли недавние события в Америке — жуткая, но реальная история о том, как типичный офисный работник перестрелял на рабочем месте одиннадцать сослуживцев, а потом, когда осознал масштаб совершенного им, застрелился сам. Об этом тогда гудел весь мир.**



Разумеется, выпускать в то время на экраны подобную картину значило бы разбередить раны семьям пострадавших и прогореть на кассовых сборах. Но вот время прошло, страсти немного улеглись, и режиссер решил поднять проблему насилия в своем фильме.

Еще один "судебный" фильм. Примеров — достаточно много. Но в этом произведении география происходящих событий не ограничивается одним лишь залом суда. Умело нагнетаемая интрига не дает зрителю расслабиться на протяжении двух с лишним часов, рационально вставленные экшен-сцены смотрятся уместными, а сюжет до самого конца не дает никаких зацепок относительно того, чем же все закончится. Сильнейший актерский состав отлично справляется со своей работой — поровну распределенные между "хорошими" и "плохими" актеры живо и убедительно отыгрывают противостояние — как в зале суда, так и за его пределами, а попавший между молотом и наковальней персонаж Д.Кьюсака ведет свою собственную игру, не присоединяясь ни к тем, ни к другим.

Дополняют это лакомство довольно известные большинству зрителей актеры второго плана в роли присяжных. Необычные повороты сюжета, умные и решительные действия оппонентов, "грязная" игра и высокие идеалы — в этой картине нашлось место всему. Все зрелище смотрится на одном дыхании. В финале картины все оказывается совсем не таким, как казалось, — в лучших традициях интеллектуального Голливудского кино.

В общем, мы получили интригующий триллер, в котором, с одной стороны, пропагандируется борьба с насилием, а с другой — объясняется, что никакая судебная система в мире — включая и американскую — не совершенна. Потому как и в жюри, так и в судейском кресле, сидят люди, которым свойственно иногда ошибаться. Остается только порадоваться, что в большинстве случаев справедливость все же торжествует... Но кто победит здесь? Ведь на кону — десятки миллионов долларов, а значит — игра продолжается.

**Highcoaster, highcoaster@list.ru**

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

# Кузя: Жукодром

*Разработчик: ITE Media*
*Издатель: МедиаХауз*
*Жанр: аркадные гонки*
*Минимальные системные требования: Windows 95/98/Me/NT2000, Pentium II 450 МГц, 64 Мб RAM, 8-х CD-ROM/DVD-ROM, 500 Мб свободного места на жестком диске, видеокарта 32Мб VRAM, совместимая с DirectX 9.0, DirectSound совместимая звуковая карта*
*Рекомендуемые системные требования: Pentium III 500МГц, 128Мб/256Мб, GeForce II*
*Количество дисков в оригинальной версии: 1*
*Рекомендуемый возраст: 7-12 лет*
*Похожие игры: LEGO Racers, Pet Racer*
*Мультиплеер: есть (Монитор делится на две части)*
*Оценка: 6.*

Кузя сотоварищи активно готовятся к участию во взрослых гонках. Для начала они решили освоить недоступные взрослым средства передвижения — были оседланы и приручены крылатые жучки. Преимущества такого средства передвижения очевидны: во-первых, не требует бензина, во-вторых — летает, в-третьих — не отравляет воздух. Немного освоившись с жуками, они решили устроить свои гонки. Героев вместе с Кузей стало 12, но выбрать можно было не всех. Среди доступных заданий можно погонять в Крутой слалом, Поимку мошек, Гонку через ворота, Гонку за шаром, Гонку на такси, можно просто покататься или установить рекорд времени. Доступных трасс целых 15. Не в каждой "взрослой" игре встретишь такое изобилие. Поведение противников и умных ворот тоже можно разнообразить. От простого до очень сложного. Папы и мамы, а слабо вам самим прокатиться на время на самом сложном уровне? То-то, это Вам не "Андерграунд" с ботами гонять. Дополнительно можно выбрать время суток и количество противников. В гонке вашим верным помощником будет стрелка. Она всегда покажет и подскажет, куда нужно мчаться. Вы все это уже знаете? Тогда прямая дорога в Чемпионат. Три гонки на каждом этапе, в финал выходит лучший. А имя победителя будет занесено в Книгу Славы золотыми буквами. Надоела одиночная карьера? К вашему ребенку пришли друзья? Нет ничего проще. Выбираем многопользовательский режим, экран монитора послушно делится на 2 части. Готовы? Поехали, участвуют все! Море восторга, веселого детского смеха и кровных обид обеспечено.

Пора сказать несколько слов об управлении. В самом начале можно выбрать удобное для вашего компа разрешение. Поддерживается самое современное. Управлять гонками можно как с клавиатуры, так и джойстиком. Клавиши курсора — направление движения, Esc — пауза, правые Shift и Ctrl отвечают за торможение и использование бонусов. Бонусы делятся на два вида: одиночные и комплексные. Одиночные бонусы разбросаны по всей территории, на которой проводится гонка. Это разноцветные жетоны, на которых изображены цветные символы. Красный жетон — ракетница для стрельбы по машинам соперников. Зеленый — защитный экран от выстрелов ракетниц соперников и ударов от столкновения с их машинами. Голубой — дополнительное ускорение машины. Если подобрать разные бонусы, то они вообще образуют гремучую смесь. Только бонус надо обязательно потратить во время гонки, иначе пропадет. А еще ваше чадо получает во время гонки очки. За прохождение ворот побольше, за все остальное — поменьше. Часто вообще непонятно, за что.

В игре можно и нужно стрелять, травить газами, взрывать бомбы, выводить из строя машины соперников. Хорошо бы только остаться целым самому. Победитель займет почетное место в рейтинге. Кое-где игру обругали. Дескать, надоедает через 2 часа. Но это писал взрослый дяденька. Мои пацаны от этой игрушки тащатся уже второй день. Еле выбил компьютер, чтобы написать обзор. Уважаемые папы и мамы, если есть повод сделать ребенку подарок, то "Кузя. Жукодром" как раз для этого подойдет.

Prof



# Ну погоди!

## Выпуск 3: Песня для Зайца

*Жанр: приключение. Разработчик: K-D Lab. Издатель: 1С*
*Системные требования: Windows 95/98/ME/2000/XP, DirectX 8.0а; Pentium II 333-700 МГц; 8х CDROM, ОЗУ 64-128 Мбайт, 200-1500 Мб свободного места на жестком диске; видеокарта, поддерживающая разрешение экрана 800х600 при 16-32-битной глубине цвета; Звуковая карта*
*Количество дисков: 1.*
*Дата выхода: 11 декабря 2003 г.*
*Рекомендуемый возраст: 5-12.*
*Оценка: 6*

**Игра по мотивам одного из лучших советских мультсериалов "Ну погоди". Истории подобного типа практически бесконечны. И как основа для компьютерных игр — практически неисчерпаемы. Том и Джерри, Микки Маус, Охотники за привидениями, Ну погоди... Так что это не первая, но наверняка и не самая последняя игра на тему раскрученного мультика.**

В игре мы управляем Волком и пытаемся поймать Зайца. 29 локаций, но игра очень короткая. Некоторые игровые сцены вызывают недоумение явным отсутствием игровой логики. И — потрясающий финал — Заяц стал похож на обкурившегося марихуаной или алкаша после 10-дневного запоя. Вот уж если кто и заслуживает максимальной оценки за этот эпизод, так это художники. Такого тряпичного и безжизненного Зайца я не видел никогда. Волка действительно жаль. После столь длительной и безуспешной погони оказаться в реке? Разве это не садизм? Я надеюсь только на то, что детское, неиспорченное аналогиями и избыточной информацией сознание увидит эти картинки в другом свете. Но это сюжет. Один из вариантов развития бесконечной истории приключений Зайца и Волка. Продолжение не за горами.

Очень продуманный и удобный Интерфейс. Мышка в виде лапки с коготками. Попадая в область экрана, на которой можно что-нибудь сделать, коготки начинают сжиматься. Сцены перехода отмечены ромбом с хвостом. В любой момент можно сохраниться. Все очень удобно и стильно. За управление можно было бы ставить максимальную оценку, если бы в некоторых сценах наш герой не загораживал бы собой отдельные сюжетно важные предметы, при этом весьма и весьма плохо передвигаясь (сцена с машиной Льва). Музыка и звук реализованы с любовью к персонажам. Сюжету соответствуют. То есть вполне в духе любимого мультфильма. Волк, конечно, не Папанов, но голос запоминается. Отдельный респект художнику, который рисовал героев. Судя по надписи на коробке, их рисовали те же люди. Все как в мультике. Все права Котеночкина и компании защищены. Максимальная оценка.

Резюме. Хорошая история про доброго Волка и наглого Зайца. Не халтура, но явно не станет детским хитом. Вполне достойна одного — двух вечеров и места в коллекции. Ваше дитя с удовольствием проведет энное количество времени в компании с любимыми героями.

Prof, diagnostic@mshp.minsk.by





ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

# Seek and Destroy

*Жанр игры: Аркада*
*Разработчик игры: Safari Software*
*Издатель игры: Epic MegaGames, Inc*
*Размер в архиве: 3696 Кб*
*Похожие игры: Desert Strike*
*Системные требования: P486, 8 Mb RAM, soundcard, mouse*
*Год издания: 1996.*

**Да, давненько я уже не играл в хорошие аркады на военную тематику. Наверное, уже и не поиграю. Когда ко мне попала Seek and Destroy, я поначалу обрадовался. Наконец-то хоть что-то новенькое. Но радость, как оказалось, была преждевременной. Нет, не буду вас пугать и говорить, что игра плоха. Просто видели и лучше.**

Для начала распаковываем архив и даже оптимизируем память компа под требуемые игрушкой 460 Кб. Дело в том, что игра просто не видит наши мегабайты памяти. Поэтому для запуска понадобится небольшая программка, оптимизирующая ваши мегабайты памяти под скромные запросы игры. Наиболее известной из таких программ является Slow CPU. Не думаю, что с поиском ее в Интернете могут возникнуть какие-либо проблемы. Программка имеет вполне понятный интерфейс, и вы сможете без труда разобраться в ней. Настраиваем управление, параметры видео и звука и начинаем игру. Кстати, не верьте требованиям игры запустить ДОС. Seek and Destroy вполне корректно работает под Windows.

По сюжету после ядерной войны 1998 года прошло 10 лет. Все жили тихо, мирно и были счастливы. Но тут местная разведка обнаруживает группу экстремистов, обосновавшихся в Южной Африке и копящих оружие для развязывания войны. Командование не придумало ничего лучше, чем их тотальное уничтожение. Этим вы и займетесь.

Для выполнения миссии у вас есть два средства передвижения: вертолет, судя по внешнему виду, — "Апачи" и некий футуристический танк. Перед началом миссии мы должны указать, на чем поедем, после чего заходим в магазин, где по возможности закупаемся. Вот тут разработчики порадовали: арсенал прямо-таки немаленький.

Есть и ракеты разных типов, и бомбы, и пушки. Причем оружие разное для вертолета и танка, как оно и должно быть. После закупки начинаем выполнять задание. Вот тут ничего не изменилось со времен Desert Strike. Задания немудреные, в основном это уничтожение всего живого на карте и подбор своих людей.

Вертолет: Вы помните Desert (Urban, Jungle) Strike? Помните плавность движения вертолета, его инерционную модель, уйму параметров? Забудьте! Вертолет в Seek and Destroy дергается как паралитик, ни о какой инерции речь вообще ни идет. Отпустил клавишу — вертолет тут же завис как приклеенный. Принцип стрейфа безбожно рулит. Постоянно двигаясь влево-вправо, я с легкостью уничтожал вражеских юнитов, не получая при этом ни единой царапины, правда только на первых уровнях — дальше просто давили количеством.

После взрыва очередного здания на земле остается небольшая иконка с буковочкой, пролетев над которой мы получаем бонус вроде брони или топлива. О, где старый-добрый Desert Strike с его различными по виду и форме бонусами и необходимостью зависать над ними для сбора?

Подбор людей производится чуть-чуть интереснее. Как только мы подлетаем к нужному зданию, из него выбегает человек. Нажимаем клавишу — и в какие-то полсекунды наш вертолет уже на земле. Человечек поднимается на борт, взлет.

Танк у нас зеленый прямоугольный и еще менее красивый, чем вертолет. Управляя танком, вы теперь можете врезаться в дерево. А так как на карте их немало, тыкаться носом вы будете часто. Во-вторых, играть за танк в одиночку категорически не рекомендуется. Дело в том, что нормально проходить миссии можно только мастерски владея искусством пальбы из башни в разных направлениях.

А в одиночку это очень сложно делать. Да еще и башня вертится как бешеная. Посему зовите друга, пусть он постреляет, пока вы рулите. Кстати, подобная возможность очень сильно украшает игру. Мне, например, очень понравилось проходить с другом уровни. Танк имеет больше брони и мощности, чем вертолет, но сам принцип миссий не меняется.

Графика далеко не на высоте. Вертолет нарисован довольно-таки халтурно, равно как и противники с локациями. Танк вообще, похоже, рисовался в Paint за 15 минут между перекурами. Взрывов маловато, причем взрывается даже то, что не должно было бы.

Я не удивлюсь, если узнаю, что игра сделана на движке Game Maker командой любителей. Для серьезной же игры проект слишком сырой. Тем не менее, любителям простеньких аркад он может понравиться. А возможность поездить на танке на пару с другом очень неплоха и буквально вытягивает игру на уровень "выше среднего". Игру стоит скачать только для того, чтобы было чем заняться во время дружеской беседы или перекура на работе. Если же вы хотите получить настоящее удовольствие от аркадных боевых действий на вертолетах — поставьте себе Desert Strike.

Lt.Anton
Lt.anton@mail.ru

## КЛУНАЯ ЖИЗНЬ

### Четвертый Открытый Международный турнир на TIBO'2004

**На заседании Членов Белорусской федерации компьютерного спорта принято решение в рамках 11-го Международного форума по информационно-коммуникационным технологиям (ИКТ-ФОРУМ ТИБО-2004) провести 4-й Открытый Международный Кубок по компьютерному спорту "TIBO' 2004".**

Отборочные игры прошли во всех областных центрах республики с 16 марта по 4 апреля. В программу игр включены следующие номинации:

— Quake 3: Arena (1x1)
— WarCraft III: Frozen Throne (1x1)
— StarCraft: Brood War (1x1)
— F1 Challenge' 99-02 (1x8)
— Need For Speed: Underground (1x3) (среди девушек)

Состав участников турнира — юноши и девушки в возрасте от 14 лет и старше. Участники игр в возрасте до 18 лет приглашаются на финал только с письменного разрешения родителей.

Количество участников финала Кубка определяется квотами, выделенными для каждого города:

Минск — по 4 участника по всем номинациям.

Борисов — по 1 участнику по всем номинациям.

Молодечно — по 1 участнику по всем номинациям.

Брест, Гомель, Могилев, Гродно, Витебск — по 2 участника по всем номинациям.

Плюс игроки из стран СНГ, Польши и Прибалтики.

**Финалы** — 7-8 апреля.
**Суперфинал** — 7-8 апреля.
**Награждение** — 8 апреля.

Белорусская федерация компьютерного спорта

### Deadman присоединяется к armaTeam

**Российский варкрафтер Deadman, более известный под ником apm70, решил присоединиться к французскому клану armaTeam.**

На момент написания статьи этот игрок занимал первое место в Battle.Net'e с 48-ым уровнем. Похоже, теперь у ArmaTeam самый мощный состав за всю историю существования этого французского клана.

### Optimus Quake 3 Showdown

**Завершился финал Optimus Quake 3 Showdown, проводившийся по системе Full Double Elemination.**

Отбор проходил в 4-х квалификационных турах, в которых приняло участие более 60 человек. В финале встретились 8 сильнейших дуэлянтов Швеции, которые далее боролись за Radeon 9800 Pro от Sapphire.

**Результаты:**
1 место — All*Z4muZ (swe)
2 место — fps.fooKi (swe)
3 место — EYE-Fazz (swe)
4 место — ic-TOXIC (swe)

### Участники Quake LAN 2

**Крупнейший киберспортивный сайт ESReality опубликовал окончательный список участников грядущего турнира по Quake 3 Arena — Quake LAN 2, который пройдет в Швеции, в апреле.**

Вот список игроков подтвердивших свое участие в номинации 1x1: Cooller, Polosatiy, Evil, Jibo, czm, phantom, proZac, blokey, cl0ck, fox, fazz. Возможно, что сюда присоединятся также thefou, v4-keep3r(!) и Ni3.

На турнире будут TDM- и CTF-номинации, где примут участие такие команды, как EYE, iCE cLIMBERS, Krea. Участие Team Moscow и ASUS Cyberfight находится под вопросом.

### Unreal Tournament Cup

**Интересным дополнением ко всем новостям также является победа Ocrana.D-Link над Schroet Kommando на inUnreal UT2004 Cup, который для многих болельщиков закончился не так, как ожидалось.**

В составе Ocrana.D-Link: g1bonn, loseR, Rept1le, Schnigg, а в составе SK: Cloud, frag^m, GitzZz, Solo, Horny.

Что касается финальной игры, то SK не хватило семи фрагов для победы над ocr.D-Link.

**Результаты таковы:**
1 место: Ocrana.D-Link
2 место: SK
3 место: Serious-Intention
4 место: a-Losers.MSI

### VooDoo Cup 2004: Quake 3

**7 марта в компьютерном клубе Voodoo4 прошел чемпионат по Quake 3 Arena 1x1. На чемпионате собралось громадное количество игроков (127 человек), как из Беларуси, так и из стран ближнего зарубежья, а именно: [4z]Cooller (rus), Chip (ukr), TerminatoR(ukr), c58.jibo(kor), deimos (rus), rC-Dept (rus).**

Без инцидентов не обошлось: кое-кто из игроков (не будем показывать пальцем =)) был уличен в использовании запрещенных настроек. Из-за этого проиграли все претенденты на победу в этом турнире, а когда все всплыло на поверхность, переигрывать было уже поздно.

**Результаты турнира:**
1 место: eNemy by OriOn — $500
2 место: rC-Dept — $150
3 место: Cherya — $100
4 место: [4z]Cooller
5 место: c58.jibo
6 место: >8< taran2L
7 место: v4.keep3r
8 место: Olympic.Madby

**Результаты Show-match'a:**
[4z]Cooller > v4.Keep3r @ ztn — 16:2
[4z]Cooller > v4.Keep3r @ dm6 — 20:2
[4z]Cooller > v4.Keep3r @ pt4 — Keep3r дружелюбно отдал победу

Насколько вы видите, [4z]Cooller не занял ни одного из призовых мест, но выиграл все три игры Show-match'a и уехал домой с большой улыбкой на лице и тремя сотнями "американской зелени".

Маковский hack8r Виталий

# ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

## продаю

● CD 2 штуки: "Шматрица" перевод гоблина. Цена — 6000р. — 2539759, Андрей.

● CD из личной коллекции с играми для Sony Playstation. Очень дешево. — 2166804, Александр.

● CD переписанные (фильмы, игры, музыка, мультфильмы). Оптовым покупателям скидки до 30%. 1CD — 2000 руб. — 2680105, Кирилл.

● CD с фильмами (более 200шт), MP3 (более 100 исполнителей), клипами (300 шт), видеоконцертами (50шт). 1CD — 1500 руб. Если покупаете более 25шт — 1200 руб. — 2556687, Саша.

● CD: GTA: Vc, Tomb Raider, Delta Force, Serious Sam, Apache, ИЛ-2, Desert Thunder, Medal of Honor. NFS: HP 2, Commandos 2/3, X-files, Secret Service и др., soft, музыка, фильмы. Запись/ обмен. 1CD от 3000 руб. — 2680358.

● CD-R (игры, фильмы, софт) на своих или ваших матрицах. Запись, обмен. Запись на веник. Есть новинки. — 8(029)7580327, 2451149.

● CD-R запись фильмов (очень много гоблина), клипы 300 шт. MP3, видеоконцерты (50 шт.), библиотеки, софт. 1CD (мой) — 1500руб, запись — 700руб. Оптом скидки. Возможен обмен. — 8(029)7040534.

● Sega Dreamcast + 2ДЖ + КП + 20CD за 100у.е. (новое) — 8(01775)35091.

● Журнал "Навигатор" с 2CD №9 2003г. Журнал "Игромания" с 2CD №10 2003г. Цена договорная. — 2214093.

● Журналы "Игромания", "Страна игр", "ЛКИ", диски и плакаты к ним. Диски для PSone: MGS, MDK, Tekken2. Диск GTA: VC. Недорого. "Сюбор" (2шт) в неисправном состоянии по 5000р. — 8(0212)367475.

● Игры и приколы,. Программы и CD-R/ RW. Дискеты. — 2404984(после 16.00), Женя.

● Игры: SW: KotOR&Diablo2Lod.Самые полные версии. На дисках так же находятся последние моды, русификации, статьи и др. Имеются и другие игры. — 2535774, Артем.

● Игры: новинки и MPEGU. — 8(029)7584951.

● Приставку "Киборд 003" с 2 джостиками, обучающим кртриджем. Сохранилась коробка и инструкция. Очень хорошее состояние. Всего за 30у.е. — 2735635 (после 15:00), Сергей.

● Приставку Dendy + 7 картриджей + клавиатура + блок питания + мышь + переходник на телевизор, отличное состояние. — 2553233, Олег.

● Приставку Sega Dreamcast б/ у 1 джостик, 14 дисков. Все для интернета: модем, телефонный шнур и др. Цена договорная. — 2403472, Боря.

● Приставку Sega Mega Orivez с двумя картриджами. Б/ у. 15у.е. — 2136637.

● Приставку Sony PS1. 2 джостика, карта памяти, 5 дисков. Возможен обмен на Sega DreamCast. — 8(01773)68040, Витя.

● Приставку. Почти новая (полгода). 1 джостик, 2 карты памяти (1Mb и 2 Mb) с экраном. 30CD. Очень недорого. (г. Копыль) — 8(01719)56123, Саша.

● Старые игры для PC в хорошем состоянии. Недорого. — aptemya@list.ru.

## куплю

● Game boy. — 2530627 (после 14.00). Ваня.

● Play Station One до 50у.е., Sega Dreamcast до 65у.е. — 2420626.

● Газету "Виртуальные радости" ном.1-12 за 2000г. И 1-12 за 2001г. В хорошем состоянии. — 8 (0163) 444819 (после 16.00), Володя.

● Диск игровой DEFCON SUPER POWER. — 2539759, Андрей.

● ·Мобильный телефон стандарта CDMA 2000 (подключенный к БелСел), недорого. — 2556687, Саша.

## приветы

● В воскресенье 11.04.04 пройдет чемпионат по Counter-strike 1.6 — 2059498.

● Передаю большой привет недавно родившемуся клану [TP]Fr StyLE из Пинска, а так же моим друзьям и соклановцам Sima, GLUCK, ALLIGATOR. [TP]Q"uin_T.

● Передаю привет газете "Виртуальные радости", а так же СШ№143 и компьютерному клубу "Мастер"., Рома.

● Привет Lichy *Shooroopy и ~SAKy~ от $trelki

● Привет Voltex-у и ManFrik-у от Pastor-а и Aristarh-а и Gudson-а и Pazor-а.

## переписка

● Все кто любит стратегии и играет в игры типа GTA III пишите мне — 247505 Гомельская обл. Речицкий р-н, д. Холмеч ул. Озёрная 8/ 3., Кацубо Вячеславу.

● Все, кто увлекается настольными играми или их разрабатывает — звоните или пишите! — 2707815 г.Минск 220116 пр. Известия 9-396, Виталик.

● Люди из г.Витебска, которые играют в игры на PSone, давайте переписываться. Ответ гарантирую. — 210015 г.Витебск, пр-т Черняхова, д.17"А" кв.61, Андрей.

● Очень хочу вступить в Quake 3 клан. Опыт игры более трех лет. — 2336375(после 14.00), Роман.

● Помогу, если надо, начинающему мапперу. 100% ответа. — Минская обл. г. Жодино ул. Советская 7-20. 222163.



# КОДЫ

## Unreal Tournament 2004

Следующие коды доступны только в режиме одиночной игры. Для ввода читов нажмите клавишу ~ ("тильда"), чтобы вызвать консоль. После этого вводите следующие коды:

**god** — "режим бога".
**allammo 999** — получить все оружие.
**loaded** — получить 999 патронов.
**fly** — возможность летать.
**walk** — отключает режим левитации.
**behindview 1** — переключиться в режим от третьего лица.
**behindview 0** — переключиться в режим от первого лица
**addbots #** — добавить количество # ботов в игру.
**allweapons** — получить все оружие.
**suicide** — совершить суицид.
**stat all** — посмотреть статистику.
**quit** — выйти из игры.
**exit** — выйти из игры.
**playersonly** — остановить/запустить игровое время.
**stat game** — посмотреть статистику.
**killbots** — убить всех ботов.
**teleport** — перейти к месту, на которое указывает прицел.
**summon xweapons.redeemerpickup** — получить redeemer
**summon xweapons.assaultriflepickup** — получить assault rifle
**summon onslaught.onsavrilpickup** — получить avril
**summon xweapons.bioriflepickup** — получить bio rifle
**summon xweapons.flakcannonpickup** — получить flak cannon
**summon onslaught.onsgrenadepickup** — получить grenade launcher
**summon xweapons.painterpickup** — получить ion painter
**summon xweapons.sniperriflepickup** — получить lightning gun
**summon xweapons.linkgunpickup** — получить link gun
**summon onslaught.onsminelayerpickup** — получить mine layer
**summon xweapons.minigunpickup** — получить minigun
**summon xweapons.rocketlauncherpickup** — получить rocket launcher
**summon xweapons.shieldgunpickup** — получить shield gun
**summon xweapons.shockriflepickup** — получить shock rifle
**summon utclassic.classicsniperriflepickup** — получить sniper rifle
**summon Onslaught.ONSHoverTank** — получить Goliath
**summon Onslaught.ONSPRV** — получить Hellbender
**summon xweapons.supershockriflepickup** — получить instagib shock rifle
**summon Onslaught.ONSHoverBike** — получить Manta
**summon Onslaught.ONSAttackCraft** — получить Raptor
**summon Onslaught.ONSRV** — получить Scorpion
**summon OnslaughtFull.ONSGenericSD** — получить секретное транспортное средство (TC-1200).
**stat fps** — посмотреть скорость игры в кадрах в секунду.
**stat none** — выключить статистику.
**addbots #** — добавить указанное количество ботов.
**stat audio** — посмотреть аудио-статистику.
**FOV #** — изменить поле зрения на указанное число градусов.
**setname** (name) — сменить имя игрока.
**setres WxHxD** — изменить разрешение экрана (например — 1600x1200x32).
**switchteam** — сменить команды.
**open** (имя_карты) — открыть указанную карту.
**setgravity #** — изменить гравитацию.
**setjumpz #** — установить высоту прыжка.
**setspeed #** — установить скорость геймплея.
**slowmo #** — замедлить скорость игры.
**togglefullscreen** — переключиться между полноэкранным и оконным режимами игры.

## Far Cry

Во время игры нажмите клавишу "~" ("тильда"), в консоли введите следующие читы:

**give_all_weapons=1** — получить все оружие.
**god_mode_count=1** — "режим бога".
**give_all_ammo=1** — получить все боеприпасы.
**\ca_Debug 1** — перейти в режим отладки.
**\ai_noupdate 1** — отключить AI у врагов.

## Castle Strike

В игре нажмите [Enter] и вводите один из следующих кодов:

**therock** — получить 1000 камня.
**ent** — получить 1000 леса.
**gabriel** — получить 1000 руды.
**dutyfree** — получить 1000 золота.
**itsgoodtobetheking** — 10000 всех ресурсов.
**keepemcoming** — неуязвимость.
**enlightenme** — открыть карту.
**iamsolame** — выиграть миссию.
**blitzkrieg** — выиграть миссию.
**myhomeismycastle** — эффект неизвестен.
**beefcake** — эффект неизвестен.

ОБЗОР

# Unreal Tournament 2004

## Будущее за ним

***Жанр:*** *FPS*
***Разработчик:*** *Epic Games*
***Издатель:*** *Atari*
***Похожие игры:*** *в представлениях не нуждается*
***Дисков в оригинальной версии:*** *3*
***Минимальные системные требования:*** *AMD Athlon 1.0 Ghz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, DX9.0, 8xCD-ROM, 5.5 Gb free space*
***Рекомендуемые системные требования:*** *AMD Athlon >1.2 Ghz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM.*

*..."А еще отдельное спасибо нужно сказать за то, что они как могут стараются придерживаться графика — релиз не был задержан, обещания оказались выполнены; долг перед общественностью выполнен, совесть может отдыхать. iD, Valve, 3DRealms — им есть чему поучиться у ребят из Epic. Правда, поговаривают, что релиз специально был отложен, дабы не смущать покупателей выходом игры с цифрой "2004" в названии в году 2003-м — ну что ж, это их право. Со временем угадали удачно — до выхода других громких проектов вон еще полгода минимум (даже Stalker перенесли на лето), успех практически обеспечен. Обеспечен наполовину удачей с релизом UT2003, наполовину — пусть простыми и немудреными (потому, читай — гениальными) идеями, но замечательно реализованными. Ну что хитрого в том, чтобы воплотить в новом проекте то, что было заложено в основу самого первого, оригинального Tournament`а? И что по чистой случайности не попало в предыдущий, 2003-ий? Раз идеи пользовались популярностью раньше, что мешает выехать на их достоинствах еще раз? Ни-че-го. Вот и выезжают. Хотите Assault? Не вопрос, вот вам десяток новых, с иголочки, карт. Душа поэта требует новизны? Да не проблема, получите Onslaught, и слагайте про него баллады (в "Арену"). Что? Halo? Забудьте! Собственно, забывать можно уже прямо сейчас, и, что самое интересное, забывать о половине киберспортивных проектов, имевших несчастье дожить до сего знаменательного дня (за исключением стратегий, но это тоже ненадолго). Да, споры разгорятся еще жарче, форумы раскалятся докрасна от жара приводимых доводов и витиеватости ругательств, но самым ярым и непреклонным противникам Нереального (и сторонникам чего-то другого) просто будет нечего возразить оппонентам, кроме своего собственного пристрастия, зачастую безосновательного. И правильно. Лидер должен быть один".*

Это мысли. Всего лишь мои личные умозаключения, одни из первых связных изречений за последние пару дней. Парой дней раньше было не до них. И не только не до них — практически не до всего. Все, что занимало мой ум до этого, благополучно отошло на второй план, и, теперь, похоже, собирается оставаться там — как на ПМЖ. Здравый смысл подсказывает, что так нельзя, но спинной мозг, подкорковые центры и рецепторы восприятия ненавязчиво рекомендуют ему, как говорится, "привязать метлу". И я ничего не могу с собой поделать — уже почти добрая треть свободного места на диске была принесена в жертву этому мегамонстру киберспорта, и теперь он покушается на все мое свободное время. Радует лишь одна мысль, или даже скорее уверенность, — я не один такой. Далеко не один.

Выход UT2004 был ожидаем — и все равно стал сюрпризом для многих. Довольно оперативно добравшись до наших прилавков, он вот-вот добавит нашу страну в список тех, кто стал жертвой "Нереальной болезни", все симптомы которой я наблюдаю у себя уже третий день. Один из немногих сиквелов, после выхода которого о предшественниках можно забыть окончательно. Да, пусть UT-оригинальный и UT 2003 в чем-то разнились между собой, находились даже такие, кто во все горло кричали на форумах, что не могут играть в UT 2003 лишь из-за того, что он "так непохож на их обожаемый оригинал". Хотя, возможно, причина скрывалась в другом. Теперь, если таковые личности еще существуют, им следует поумерить свой пыл. Являясь прямым потомком UT 2003, четвертая модель также позаимствовала много у своего оригинала-прародителя, став, таким образом, чуть ли не идеалом киберспортивного шутера. Универсальность зачастую становится губительной — если разобраться в сути дела досконально, однако теперь я окончательно убежден, что бриллианты исключений все же попадаются в пустых, никчемных грудах дешевых стекляшек.

2004-ый может удовлетворить потребности самого широкого спектра геймеров — разумеется тех, кто вообще приветствует FPS как жанр. Я начинаю подозревать, что прозорливые умы из Epic Games в принципе видели продолжение Unreal Tournament именно таким и что 2003-ий стал ничем иным, как связующим звеном между Анрилом-Таким-Каким-Он-Был и Анрилом-Таким-Каким-Он-Должен-Стать. Эдакий промежуточный этап, недоработанная версия основного проекта, чтобы игровая общественность не забыла и не переключилась на что-то иное. Что ж, хитро и разумно. И вообще, подобные эпитеты можно подобрать практически ко всему в этой игре.

Главное, что осталось практически неизменным в Анриле со времен предыдущей части, — графический движок и игровая концепция в целом. Ну, если с концепцией все и так ясно — суть-то должна оставаться



прежней! — то движок претерпел пусть не очень заметные, но весьма приятные изменения. Став более плавным и менее требовательным к железу, он дал неплохой бонус в динамике, и теперь никто не убедит меня, что Квака за номером Три обходит Анрил по скорости происходящего действа. Ну, или может совсем чуть-чуть. Более гладкие и детальные модели — я понимаю, что в разгар потасовки нет времени их рассматривать, но все же уделите немного внимания тому, на кого похожи ваши камрады и оппоненты, — точно не пожалеете! Присмотритесь к тому, как бегают/прыгают/стреляют ваши подопечные, особенно обратите внимание на их происхождение — сразу бросятся в глаза различия поведения бойцов разных рас. Становится очевидно, что при смене персонажа меняется не только текстура, на него натянутая, но и физическая модель поведения.

Очень большой шаг вперед сделан по части спецэффектов — многие существующие были перелопачены, и теперь смотрятся просто на ура. Единственное, что слабовато пока смотрится, — вода. Зато игра света, цвета и теней оставит вам на прощание целый букет впечатлений. Вкупе с повзрослевшей физикой, заново проработанные модели оружия создают просто незабываемый эффект и заставляют подумать, что такого, пожалуй, пока еще нигде не было. Как это толковать? А проследите, как реагируют хотя бы трупы на попадания из ASMD Shock Rifle или, к примеру, Lightning Gun. Эффект от Link Gun тоже впечатляет, не говоря уже о HeadShot`е. Попробуйте сбросить бренное тело вашего врага с лестницы — узнаете, на что должна быть похожа физика в современных играх. Смотреть, как останки совершают кульбиты в воздухе, ударяются о препятствия — что ж, с этим может поспорить только эффект от стрельбы Flak-пушкой в узком цилиндрическом коридоре.

Весьма значительные изменения произошли в сингле. В отличие от UT 2003, здесь в происходящем просматривается какая-никакая, но осмысленность. И даже какое-то подобие сюжета. Если говорить конкретно, то вновь вернулись описания противоборствующих команд, их история выступлений, появилась даже статистика выступления команд на данном чемпионате (разумеется, на эту статистику вы влияете самым непосредственным образом). И пусть результаты сыгранных матчей между другими командами тут лишь для отвода глаз, но все равно создается впечатление реального турнира, а не набора карт и ботов.

Но что самое интересное, разработчики повесили на нас еще и роль менеджера собственной команды. У нас есть текущий баланс, отображающий толщину нашего кошелька в местной валюте, мы платим зарплату своим бойцам, причем не забываем и про премиальные (зарплата начисляется в зависимости от эффективности выступления товарища на арене), мы можем заранее распределять роли наших камрадов в бою и, наконец, вполне способны уговорить одну из команд соперников продать нам того или иного их воина. Или же просто раскошелить их на определенную сумму — если деньгохранилище показало дно. Подобное вымогательство тут выполняется весьма просто — выбираем нужную команду, ставим свои условия (бабки\боец), назначаем стрелку на определенной арене — и вперед, погнали! Соперник выставит свой состав, победитель противостояния забирает приз. На деньги играют только вдвоем, т.е. путем проведения дуэли (как правило, с капитаном противника), за нового члена команды же дерутся всем скопом, но только DeathMatch. Можно выбрать один мод — InstaGib, для пущего веселья. Но каждая медаль имеет и обратную сторону — вам тоже могут навязать дуэль или попытаться забрать одного из ваших камрадов. Если силы слабые, то можно откупиться от назойливых претендентов. Если команда все-таки понесла потери, то можно заглянуть на местную биржу труда, нанять себе нового — но никого достойного там вы не встретите. Ах да, еще один аспект: после боя кто-либо из ваших brothers in arms может попросить медицинского ухода, а это еще одна статья расходов. Поступления же в казну зависят исключительно от вашего перформанса, т.е. победа в любом запланированном матче добавит деньжат, победа в дуэли — тоже, да плюс ваше личное мастерство тоже будет вознаграждено (количество Double Kills, Killing Spree и т.п.). Так что есть еще один повод изощряться на арене со стволом в руках. Статистику же после каждого матча можно сохранять, дабы потом повесить на стену и показывать друзьям. Да, кстати, теперь любой матч UT 2004 идет на время, по истечении которого побеждает тот, кто больше преуспел в вырезании противника (захвате флагов, забрасывании бомб, и т.п.). Весьма нужное нововведение, особенно на сложных картах.

Для увеличения игрового интереса при прохождении сингла было добавлено несколько новых моделей (разнообразие никогда не помешает), придумано несколько новых команд и возрождены старые, добрая половина из оригинального UT. Правда, по злой иронии, только часть из них будет противостоять нам, имена же остальных так и останутся светиться лишь в статистике других сыгранных матчей.

Также в сингл добавлен и возрожденный Assault. Оригинальный режим игры из первого UT, он прекрасно прижился в 2004-ом. Суть его осталась неизменной — две команды, оригинальная карта и диаметрально противоположные цели, стоящие перед соперниками. Одни стараются выполнить поставленные перед ними задачи, другие — изо всех сил пытаются им помешать. Главный соперник атакующей команды — это время. Уложились они в отведенный период или нет — не важно. Второй раунд, команды меняются местами. Теперь задача тех, кто только что атаковал, — просто не позволить противнику превзойти свой результат. Побеждает тот, кто за отведенное время смог достичь большего, а если обе команды выполнили свои цели — то тот, кто достиг успеха быстрее. Надо сказать, что над картами для Assault разработчики постарались на славу — отлично продуманные, предлагающие весьма неплохие тактические возможности, они, в то же время, весьма трудны для начинающих и требуют отличного знания местности для хорошего результата. И вот тут как раз и скрывается один из основных козырей UT 2004, да и всей серии UT — по этому параметру НИ ОДИН похожий шутер даже и рядом не валялся. А именно — самоотверженный труд дизайнеров. Карты, которые выходят из-под их клав и мышек, заслуживают своего аналога "Оскара". Это не серые однообразные коридоры с унылыми текстурами, тут каждая вторая карта заслуживает того, чтобы просто полюбоваться ею, по достоинству оценить труд людей, ее создававших. Огромные каверны, подземные храмы с древней архитектурой, многоэтажные дворцы на азиатский манер, египетские усыпальницы, где все стены расписаны иероглифами, рисунками, символами... и необъятные свалки, роботизированные заводы, научные станции, каждая в своем неповторимом стиле. Очень приятно видеть все эти творения, проработанные до мелочей, и вдвойне приятно вести там бои. В общем, тут UT 2004 заслуживает наивысшей оценки.

Разобравшись с синглом, можно перейти к другим новшествам. Главная фишка нового Анрила — несколько новых режимов игры, среди которых в первую очередь, безусловно, нужно выделить Onslaught. Главные козыри Onslaught — огромные карты, другой стиль игры, и — самое веселое — транспортные средства. Точнее, военно-транспортные. В игре представлено около девяти видов боевых машин, включая крылатые.



Только восемь из них доступны для пилотирования, девятый же, тяжелый бомбер, полностью автономен и используется в качестве поддержки. Из восьми доступных нам машин, четыре — летающие. Более того, две из них — космические истребители, порулить которыми можно, к примеру, на одной из Assault-карт, Skaarj Mother Ship, если быть точным. Остальные шесть всегда доступны в Onslaught-режиме. Суть Onslaught чем-то напоминает Double Domination. Тут тоже есть контрольные точки, только не две, а куда больше. Раскиданные по карте, они, однако, взаимосвязаны друг с другом, да таким образом, что захват какой-либо точки возможен лишь в том случае, когда под вашим контролем находится соседняя, а то и несколько. Команда, контролирующая точку, возводит на ней свою энергетическую установку, PowerNode. Таким образом, эта точка станет местом ближайшего респауна, будет обеспечивать команду оружием и техникой. Цель команды — захватить и удержать все контрольные точки, после чего станет возможным уничтожение энергоблока на вражеской базе. Команда противника, в свою очередь, тоже не сидит на месте, а пытается уничтожить ваши PowerNodes и заменить их своими, дабы получить доступ к вашей базе. Для полноты картины представьте себе, что все баталии происходят на больших, открытых картах (mini-map есть!) и в сражениях участвуют уже не только пешие бойцы, но и танки, джипы, летательные аппараты, да плюс везде понатыкано управляемых турелей. И если идет бой 5х5, то уже масштабы больших стычек поражают, а если больше?.. Добавьте к этому еще и все то усердие, с которым дизайнеры делали эти карты, и тогда, возможно, получите полную картину происходящего. Хотя все равно, сколько ни напрягайте воображение — полностью не представите. Это нужно видеть.

Отдельное спасибо (блин, одни благодарности — аж противно:)) дизайнерам за то, что "реанимировали" старые, полюбившиеся еще по UT карты — давно знакомые, но уже в новом стиле, они смотрятся просто потрясающе.

Два других новых режима, пусть не столь занимательны и зрелищны, но тоже заслуживают внимания. Первый называется Mutant, и что-то похожее уже имело воплощение в других играх (AvP2, например). В Mutant все начинается как в обычном DeathMatch — стандартная карта, те же правила, то же оружие. Тот, кто первый зарабатывает фраг, становится Мутантом. Он получает все оружие, практически безграничную амуницию, плюс постоянно действующие адреналиновые бонусы — Скорость, Берсерк, Невидимость. Однако есть и минусы: здоровье мутанта постоянно понижается и пополняется лишь за счет убиенных им противников. Более того, все другие участники игры, кроме одного, охотятся лишь за мутантом. Убивший мутанта сам становится таковым вместо него. Единственный, кто не состоит с остальными в вынужденном союзе — так называемый Bottom Feeder, игрок с наименьшим счетом. Только он и мутант получают фраги за уничтожение оппонентов. Побеждает тот, кто первым наберет нужное количество фрагов. Довольно любопытный режим, особенно если учесть, что все игроки знают местоположение мутанта (эдакий мини-радар), и когда за тобой одним носится огромная толпа с одним-единственным желанием, начинаешь сам придумывать всякие финты и трюки, уворачиваясь от пущенных в тебя ракет.

Второй режим — нечто совсем новое, оттого еще более интересное. Называется он Invasion, то бишь Вторжение. Обычная DeathMatch-карта, те же правила, всего одна команда, цель которой — продержаться как можно дольше. Против кого? А вот тут, как говорится, сюрпрайз — из ниоткуда начинают материализоваться всякие монстрюки и атаковать все, что видят вокруг. Причем монстрюки эти явно взяты из первой и второй частей Unreal. Да-да, все те, кого нам доводилось мочить на Na Pali и других планетах, будут портить нам тут жизнь до тех пор, пока она (жизнь) не окончится, то есть пока не падет последний из членов команды. Монстры атакуют не непрерывным потоком, а волнами. Прошла первая волна, всех зверюг замочили — тогда респаунятся павшие камрады, проходит пара секунд — и начинается следующая, где зверята будут уже помощнее. И так до тех пор, пока вас попросту не задавят числом. Или пока не надоест, потому что оригинальность оригинальностью, забава забавой, а однообразное мочилово быстро приедается. Но все равно — спасибо за подобную фишку.

Небольшие изменения произошли и в системе вооружения. Прежде чем сказать о новых видах оружия и измененных старых, стоит обратить внимание на весьма полезную опцию, которая лично меня весьма порадовала. Теперь можно ставить свой вид прицела каждому виду оружия — причем менять как его вид, форму, так и размер и цвет. Очень пригодилось при "калибровке" дальнобойных винтовок. О самих "винтовках" особо много не скажешь. Из старых, известных еще по UT 2003, лишь несколько сменили внешность — в частности, немного поменялись Assault Rifle, Shock Rifle, Link Gun. Принцип действия же остался прежним. Добавились: Sniper Rifle из UT-оригинального, с уменьшенной скорострельностью и почти не изменившейся убойной силой. При наличии Lightning Gun, ее актуальность под вопросом. Grenade Launcher — обычный гранатомет, с возможностью бросать до восьми гранат последовательно и после взрывать их по собственному желанию. Далее — Mine Layer, то бишь устройство для установления мин. Вроде ничего хитрого, однако альтернативный огонь позволяет управлять этими самыми минами, подсказывая им местоположение цели. AVRiL — огромная ракетная установка, служит, в основном, для уничтожения боевых машин. Медленная перезарядка, но просто огромная убойная сила, да еще и ракеты обладают способностью самонаведения — только благодаря AVRiL пехота на поле Onslaught еще что-то значит.

И последнее — Target Painter, то бишь целеуказатель. Принцип работы схож с Ion Painter, только вместо ионного луча удар будет наносить тот самый тяжелый бомбер. Как видите, пусть эти изменения и не производят революции в игровом процессе, но являются весьма симпатичным "косметическим" дополнением.

Напоследок пару слов об AI. Он повзрослел. Очень сильно. Unreal всегда славился самыми "башковитыми" ботами, теперь же их поведение все больше напоминает поведение человека. Они прекрасно работают в команде, знают, что такое приоритет целей, умеют отступать перед более сильным противником и стараются избегать вас, если вы только что взяли Double Damage. Но главное — играть с ними стало намного труднее. Если в UT 2003 я мог на равных тягаться с ботами на Inhuman, то тут уже даже Adept иногда меня умудряются обставить. Все дело заключается в точности стрельбы, отличном знании карты и постоянном использовании различных финтов. То, как эти черти уворачиваются от пущенных в упор ракет, заставляет относиться к ним с опаской. Поэтому игра профессионалов будет очень сильно разниться с игрой начинающих — даже на первый взгляд, что только добавляет UT 2004 очков в споре с другими претендентами на звание лучшего кибершутера.

5 6 7 8 **9** 10

Перед нами определенный хит. Шедевр. Вобрав все лучшее от предшественников, Unreal Tournament 2004 ставит новую планку качества в игростроении. И если кому-нибудь будет интересно, то в извечном споре я отдам свой голос именно ему, причем без колебаний. Он действительно лучший на сегодня.

Leviafan, leviafan2002@mail.ru

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

# RAGNAROK




Начало на странице 21

На четвертом уровне базовых умений герой может присоединиться к партии. Это жутко полезная вещь: в партии опыт можно по-братски делить между собой, то есть сражаться рядом без соперничества, и аколит, стоящий за спинами воинов и производящий защитные и лечебные заклинания, получит столько же опыта, сколько боец на передовой — все-таки его заслуга в битве не меньше, чем у других.

Мощный аколит или бард может дико повышать характеристики себе и друзьям, так что обычный мечник со временем пасует перед ними. Но впоследствии и воин может стать сильнее, обучиться на рыцаря, к примеру. Взаимодействие в партии проработано на отлично: в любой момент можно узнать географическое положение сопартийцев, их наличие в игре, открыть окно приватного чата с ними. Святая обязанность напарников — обмениваться награбленным добром, подтягивать слабых, вести себя как команда, в общем.

Довольно интересна возможность вырастить свою мелкую зверушку ("Ты приходишь домой, а она тебе радуется", — работник почтовой службы Печкин) из купленного или найденного яйца. Не буду описывать, как это делается, ибо занимаются этим не многие — много забот, приходится постоянно тратить деньги на любимого питомца. Впрочем, лучники тоже постоянно тратят деньги, пусть и небольшие, на стрелы и живут неплохо.

Также есть гильдии. Не компьютерные, а образованные самими игроками. Отличие от партии — масштабность и большая свобода. Сам я не примыкал к гильдиям, ибо не люблю шумные компании, но часто наблюдаю за их деятельностью: они периодически наведываются в подземелье ТОЛПОЙ, меняются и ведут себя как старые знакомые. Присоединение к ним тяжело переносится, ибо партии (любой) нужны взносы и сильные бойцы.

Одно только жалко. Подавляющее большинство народа патологически не умеет печатать. Ладно, не надо триста символов в секунду, как профессиональные машинистки, но, народ, качайте скоропечатанье, хотя бы с помощью милой бесплатной программки Stamina (stamina.ru). Просто бесит, когда я, выдувая свои 187 символов в минуту, задаю вопрос, успеваю два раза переспросить, поругаться и убежать, и лишь затем получаю вразумительный ответ.

Короче говоря, многоигроковость, многопартийность и многогильдийность резко повышает интерес к Рагнароку. Невольно закрываешь глаза на недостатки и, что хуже, воспринимаешь их как преимущества.

**"Здравствуй, Древняя Русь!"**

Пренеприятно, что графика немного портит общую картину, но вспомним тот же Star Wars Galaxies, в который без выделенной линии не поиграешь из-за графических наворотов, и в душе сразу теплее. Здесь же все нормально идет на раритетных машинах, и довольно красиво. Графика направлена не на производство дикого количества полигонов, а на выдачу красивой картинки.

Здесь все мило и опрятно. Окружение трехмерное, персонажи спрайтовые. И то, и другое смотрится замечательно, фигурки персонажей вообще послужат примером для любой анимешной игры. Оформление, как и некоторые концептуальные элементы геймплея, позаимствовано из серии Final Fantasy, в частности, из пятого эпизода. Но учитывая, что пятая часть вышла лет двенадцать назад, все смотрится оригинально, будь то пустынные пейзажи или оживленный город.

Музыка весьма неплоха. В игре, если не ошибаюсь, около восьми десятков мелодий (!), большая часть локаций имеет свою тему, так что уши от однообразия не вянут. Впрочем, меньший набор мелодий того же качества был бы вполне приемлем, ибо красиво звучит, красиво! Тут и спокойные, и веселые. и эпические, и боевые мелодии — в зависимости от времени и места.

**Вместе весело шагать по просторам**

Игра хороша во всех отношениях. Многие считают, что она во многом лучше Ultima Online — монстра онлайновой индустрии. Огромные счета за сеть, красные глаза, постоянная пропаганда среди знакомых... Кажется, что это не закончится. Предел вроде бы есть (обещают, что потолок на 99-ом уровне), но восхождение к высотам кажется бесконечным.

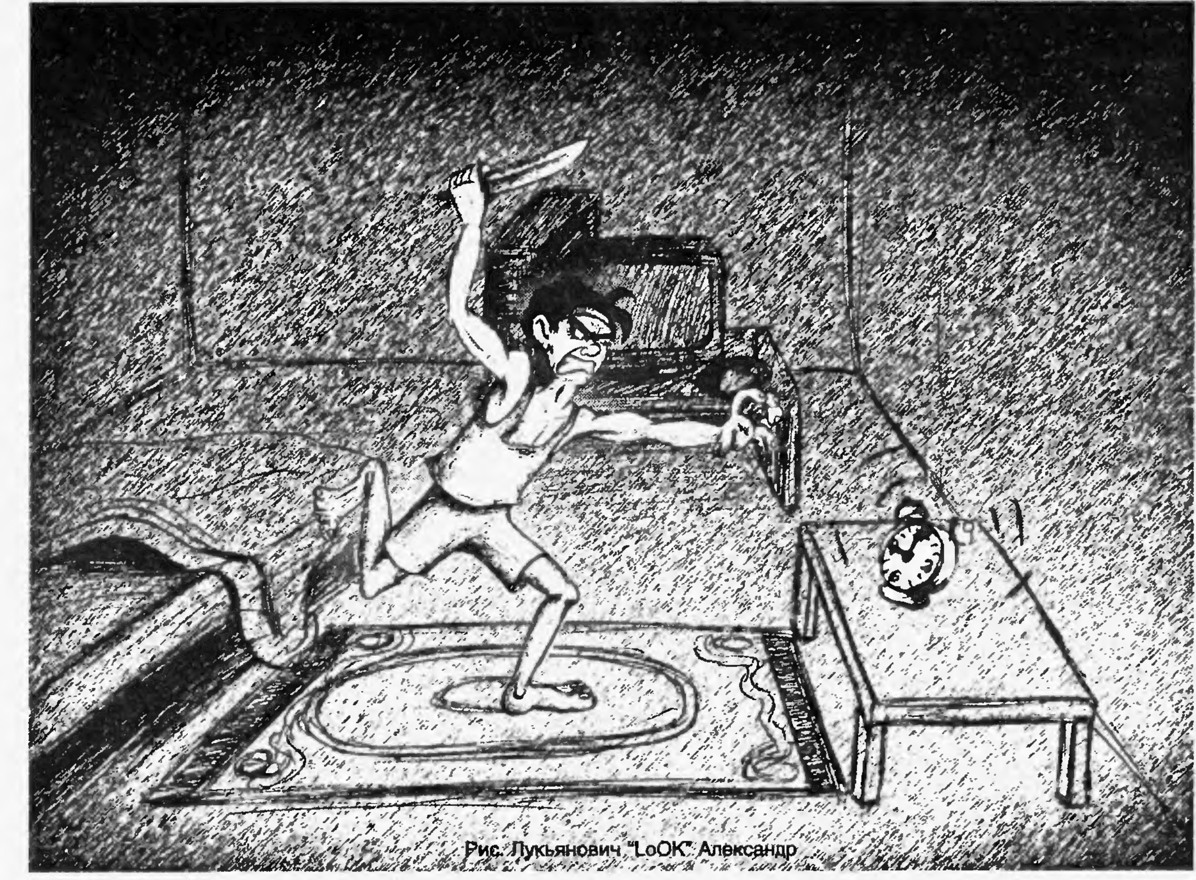
5 6 7 8 **9** 10

Эпитафия богу-синглплееру, 20% вашего бюджета в месяц, множество непередаваемых ощущений от игры бок о бок с живыми людьми, возможность стать героем не только в своих глазах — все это мир Ragnarok Online, дикого развлечения для всех от и до. Лишь остатки совести, подкрепляемые слабенькой графикой и англоязычностью, не дозволяют поставить твердую десятку. Ищите, качайте, играйте, ибо игра просто великолепна. К тому же, пока вы ждете, остальные становятся сильнее с каждой минутой.

Волчок Алексей aka BladeL
bladel@yandex.ru

ПРАВДЕЖ

# Трудовые будни геймера


Рис. Лукьянович "LoOK" Александр

**7:00.** Дзззззззз!.. Дзззззз!!! Спрыгиваешь с кровати, прикрываясь подушкой и подыскивая наиболее подходящий для укрытия от пуль угол.

**7:10.** Будильнику надоело орать. И как раз перед тем, как ты а-ля Сэм Фишер крадешься к невидимому и неведомому врагу с ехидной, злобной и нервной улыбочкой с явной целью его (врага) уничтожить, этот "враг" самым подлым образом замолкает и затаивается, а на тебя накатывается реальность и осознание происходящего, вследствие чего ты заливаешься истерическим хохотом.

**7:15.** Как всегда не заправив постель (на случай инопланетного вторжения или боевой тревоги), бредешь в ванную, пугаешь себя злым "нечто" из зеркала и умываешь его, бреешь (может, и не бреешь), чистишь ему зубы и т.д. Подлый желудок орет на тебя и напоминает, что кушать все же изредка полезно — если не тебе, так ему. Повинуешься желудку…

**7:20** ...и идешь что-нибудь перехватить. Находишь что-нибудь в холодильнике, делаешь пол-литра кофе и заправляешь свой организм. Топаешь одеваться: школа/универ/училище зовеооооот!!!

**7:30.** Наконец-то, полусонный, одеваешься и выходишь, крикнув предварительно нечто схожее с "Let's get out of here, it's gonna blow!"

**8:10.** Каким-то невероятным образом (по пути 5 раз заснул и пропустил весь, какой только было можно и не можно, транспорт) добрался на занятия, пускай и с опозданием (позорррр опоздунам!!!).

**8:20.** Доползаешь до класса/аудитории. Заползаешь на место, сползая на стуле под парту, и погружаешься в такой сладкий мир сновввввфффхххххххррррррррррр...

**Где-то между 8:20 и 9:00.** Э, чувак! Тебя, вроде как вызывают!.. Вопишь random'ом "En Taro Adun!"/"Where shall my blood be spilled?.."/"Taking fire, need assistance!!!", вспрыгиваешь с места и встречаешься с преподом глазами. К твоей радости звонок обещает тебе временную свободу.

**11:00.** Not enough mana!.. Бежишь в столовую и покупаешь 3 чашки поганенького кофейку и банку сгущенки (сгущенка — друг студента!!!). You feel reharshed and refreshed!!!

**Где-то после 12:00.** После недолгого разDOOMья решаешь, что пошли бы занятия с преподом вместе к Diablo, а пока жизненно необходимо "опохмелиться" после игрового запоя, т.е. сходить в клуб.

**Около 12:30.** Добираешься в клуб, платишь денежку админу и бежишь за девайс. ОГО! Сон как рукой сняло :).

**15:00.** Опять Not enough mana! Желудок как взбесился! Говоришь себе, что потом его накажешь десятичасовой голодовкой, но достаешь из кармана пригоршню орешков, оставшихся "на черный день" (чтобы в случае партизанской войны питаться этими скудными запасами) и медленно жуешь...

**Около 17:00.** Кошмарный голос в наушниках коварно шепчет: "Осталась ОДНА минута!..", когда ты дропаешь вражескому террану на базу пару-другую пачек злых Infested Terrain/при счете 25:-7 (явно не в твою пользу), пытаешься хоть раз подрэйлить Nightmare'овского Xaero на q3Tourney6/добиваешь на Хэлле злостного Duriel'a или др..

**Немного за 17:00.** Плющит. Изза подлого админа и отсутствия денег враг остался неповерженным, но ты, скрежеща зубами, процеживаешь "I'll be back" и думаешь о том, как бы это лечь сегодня пораньше.

**17:35.** Ты — дома. Мать бурчит, чего это ты без шапки и такой взъерошенный, чем добивается только твоей фразы: "Я пришел сюда, чтобы надрать пару задниц и жевать жвачку!.." Но к маме присоединяется наглый желудок, который говорит, что перерыв между завтраком и обедом должен составлять максимум 7-8 часов, а не 10-11. Плевать ты хотел на желудок! Надо делать уроки.

**18:10.** Время прошло в разDOOMьях (о, боже! Как иногда приходится долго выбирать!..), делать ли уроки или же продолжить прохождение игры, которую тебе дал друг (кто именно, ты уже и позабыл). В итоге, тебя хватило только на то, чтобы закинуть в сумку тетрадь (а тетрадка-то универсальная: всем предметам тут место!!!) и включаешь "железного друга".

**19:00.** Опять желудок. Своим бурчанием заглушает шаги крадущегося противника, поэтому опять нервно кликаешь мышкой для респауна и релоада. Еще немного поDOOMав, топаешь (тихи-тихо! а то мама заставит супчик хлебать!!!) на кухню и самым подлым образом обкрадываешь холодильник (в Shadowdancer'ы пойду — пусть меня научат).

**22:00.** Понимаешь, что ты ламо. Даже на несчастном Нормале тебя обгоняет AI противника... "Наверное, я тупой. Обидно" (С)

**23:00.**...Все за игрой... Спать охота...

**23:05.** Кофе!

**23:10.** Кофе.

**23:15.** Кофе...

Интервал 5 минут, потом опять кофе, и опять, и опять...

**24:30.** Спать уже не хочется, Mission-то complete, игра пройдена. Вздыхаешь и подрубаешься в battle.net'e в Starcraft/Warcraft3/Diablo2:LoD...

**2:00.** ...Спать еще не хочется...

**3:00.** ...Почему не хочется спать?!..

**4:00.** ...Очень хочется спать... Ползешь к постели, которую ты не зря не заправлял (хоть НЛО или злобные вражины не появлялись за твоей персоной, познавшей Матрицу), заводишь сабж — будильник... Баиньки. Во сне преследуют Baal, Xaero, Overmind и иже с ними. Have fun, anyone?

**7:00.** Дзззззззззззззззз!..

**Брель Павел**
**aka barney**

АНЕКДОТЫ

Когда ваш компьютер говорит "Вставьте диск #2", не торопитесь, сначала выньте диск номер один... даже если вы уверены, что сможете засунуть туда оба.

Инетчик Вася залез в Интернет. Проведя некоторое время на не знакомых ему сайтах, он заблудился! Блуждал пару дней, чуть не умер от голода, а потом на сайте BMW его сбило машиной...

**Прислал Artist**

Звонок в тех. поддержку:
— У меня компьютер тормозит!
— А вы не торопитесь...

Очень солидная аудиторская компания, с жесткими корпоративными нормами поведения. Все сотрудники приходят на работу очень рано, а уходят далеко за полночь... И вот однажды один специалист начал работу в 9 утра. Все переглянулись. Ушел в 6 вечера. Все опять переглянулись, но решили, что случилось что-то очень серьезное дома. На следующий день повторилось то же самое, и через день тоже. Наконец, народ не выдержал и послал представителя разъяснить бунтарю правила игры. Тот послушал, испуганно помолчал несколько минут, а потом робко сказал:
— Ребята, да вы что — я же в отпуске!!!

С криками "Фильтруй базар!!!" сисадмины били ногами свежепойманного спамера.

Как показывают опросы людей, переживших клиническую смерть, перед умирающим человеком сначала мелькают самые яркие события его жизни. Затем он летит по темному тоннелю, в конце которого виден свет. Потом, подлетая к свету поближе, он видит белый светящийся квадрат. И только потом он различает небольшую надпись темным шрифтом на нем. Надпись гласит: "Game over".

Реклама:
МТС — люди говорят..., а мы записываем!

Берем чужую мобилку, набираем номер и говорим в трубку:
— Алло... Это Нью-Йорк?.. да... да... я подожду...

Ходят две подружки по магазинам модной одежды. Зашли в один и просят продавца помочь подобрать прикид.
Он:
— Какой у вас размер?
— Рост 170, вес 50, 90-60-90, размер груди 3, волосы...
Вторая:
— Анька, очнись, ты не в ICQ!

# 5 признаков, что вы...

**Старкрафтер:**
1. учитель географии врет! Расы три, но они совершенно другие...
2. иноязычный корень "гидро" принципиально пишешь через "а" ("гидра"), так как это вызывает прямую ассоциацию с твоей любимой игрой.
3. иногда очень хочется закопаться в землю.
4. вот примерный перечень планет, которые ты знаешь: Земля-матушка, Аюр, Зерус, Шакурас, Марсара.
5. одевшись, выдаешь: "Upgrade complete!"

**Дьябломан:**
1. одеваясь перед выходом из дома, прикидываешь, что бы тебе надеть, чтоб повысить cold resist.
2. убеждаешь Варкрафтера, что Undeads — это не раса, а тип монстров.
3. все время хочется пристукнуть кого-нибудь из прохожих, дабы получить драгоценную экспу.
4. перед уходом откуда-нибудь домой минут 10 пытаешься открыть портал.
5. переворачиваешь все маломальски большие камни на своем пути.



**Квакер:**
1. ругаешься с Анрылерами;
2. пытаешься распрыгиваться, когда сдаешь на оценку бег.
3. самые распространенные в твоем речевом обиходе ругательные фразы: "Слагсу тебе в пузо!", "Рокет тебе в бок!", "Гранату тебе под ноги" и т.д.
4. засыпая, мысленно набираешь "quit".
5. на остановках считаешь время респауна транспорта.





**Варкрафтер:**
1. не, чуваки, рас-то четыре!!!
2. твердо веришь, что деревья умеют ходить...
3. не одним хлебом жив человек. Без золота и древесины — никуда!..
4. в твсей сумке может быть не больше 6 предметов.
5. ОЧЕНЬ нетерпеливо ждешь level-up'а.



**Контрстрайкер:**
1. самое обидное слово для тебя — "КЕМПЕР".
2. постоянно оглядываешься, осматриваешь темные углы, периодически приседаешь или крадешься вдоль стены.
3. подыскиваешь место для бомбы.
4. все время видишь перед собой прицел.
5. учишь английский язык только по фразам типа: "Follow me!", "Storm the front!", "Stick together, team!" и т.д.

**Анрылер:**
1. ругаешься с Квакерами.
2. хе-хе, распрыжка-то не действует!
3. "Флэковые шарды — очень питательная штука!" © *harkONEn*
4. споришь с Квакером, чьим оружием является Рокет.
5. твое любимое слово, выражающее восхищение, — "нереально!!!"

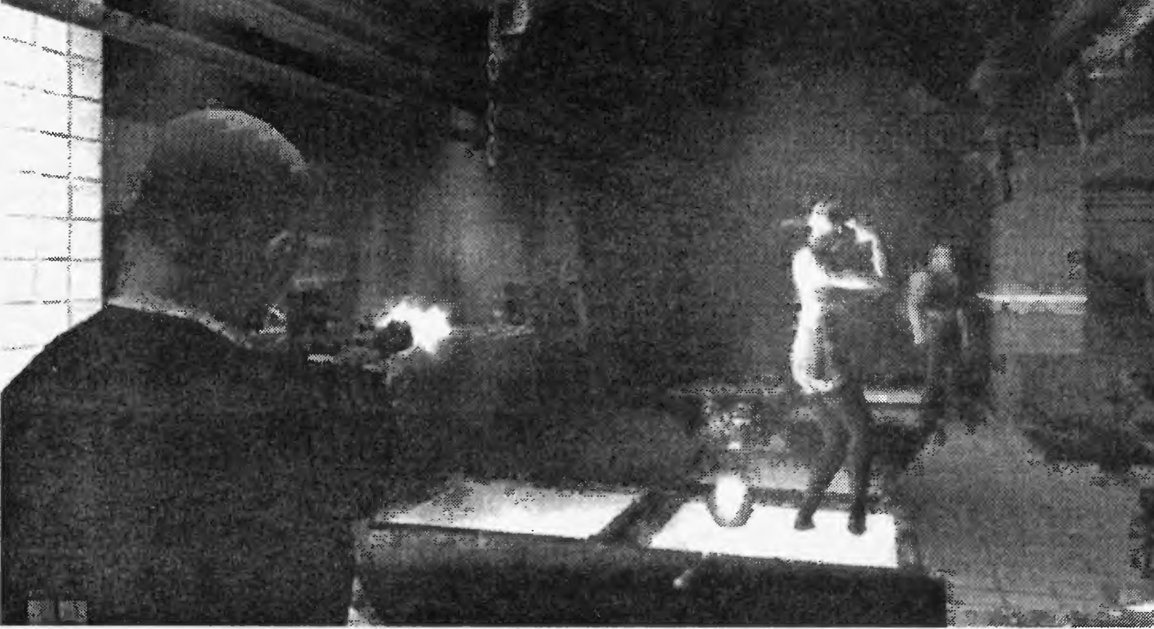
**Брель Павел aka barney.**
**Рис. Лукьянович "LoOK" Александр**

АНОНС

# Hitman: Contracts

*Жанр:* Stealth-Action (Симулятор киллера)
*Сайт игры:* http://www.hitmancontracts.com
*Разработчик:* IO Interactive (http://www.ioi.dk)
*Издатель:* EIDOS Interactive (http://www.edosnteractive.com)
*Дата релиза:* апрель-май 2004
*Суть:* Черный пиджак, красный галстук, в руках — дипломат. Криминальные авторитеты попрятались по норам. Молчаливый убийца под кодовым именем 47 в третий раз выходит на охоту. В последний ли?..

**"Светлые головы" из талантливой датской компании IO Interactive стали первыми развивать жанр экшенов от третьего лица в направлении "симулятора киллера". Как первая часть, Hitman: Codename 47, так и вторая, Hitman 2: Silent Assassin, были далеко не идеальными во всех отношениях. Но тот факт, что игроку приходилось влезть в шкуру не очередного американского суперагента, способного за несколько часов спасти мир от гибели, а молчаливого лысого "красавца", появившегося на свет в результате клонотворчества сумасшедшего доктора, заставил игрообозревателей всего мира ставить высокие оценки. Игра обладала какой-то странной атмосферой, что, в общем-то, большая редкость для игр жанра экшен. Однако полтора года (для второй части) и три с половиной (для первой) — срок очень большой. За это время игра успела потерять большую часть своих поклонников. Однако IO уже заканчивает работы над продолжением серии Hitman — Hitman: Contracts.**



Кардинальных изменений по части геймплея ожидать не приходится. Да и вообще количество нововведений не так уж и велико. Разумеется, будет новое оружие, останется старое, добавится кое-что вкусненькое. Так, например, за прохождение нескольких миссий с рейтингом Silent Assassin (здесь перед нами предстанет чуть-чуть доработанная старая система) вам будут даваться старинные экспонаты оружия. Увеличится число неогнестрельного оружия — вместо привычного кухонного ножа можно будет орудовать вилами, лопатами (косой взгляд в сторону коробочки с Postal 2), крюками и прочими подручными средствами. Обещают больше свободы в выборе пути прохождения миссии. Кстати, теперь каждая миссия будет иметь свою предысторию и свою сюжетную линию. По замыслу, это решение в совокупности с междумиссионными воспоминаниями главного героя должно рассказать нам всю историю мистера 47. В качестве примера приведу миссию, которая была представлена на презентации игры в офисе EIDOS в Лондоне. Итак, в небольшом городишке у одного семейства похитили дочь. По подозрению в этом полиция задержала брата владельца скотобойни. Однако криминальные авторитеты, в тесной связи с которым находился брат задержанного, владелец скотобойни, подкупили судей — и брата оправдали. Главный герой игры теперь не работает с агентством в лице милой, судя по голосу, девушки Дианы — он теперь убийца криминальных авторитетов по найму (именно поэтому в название игры вынесено слово Contracts). Так вот, по просьбе родителей похищенной девушки главный герой должен найти и вернуть родителям дочь. 47 попадает в здание скотобойни как раз в тот момент, когда негодяи закатили вечеринку по поводу освобождения их товарища. Впечатления словами не описать. Нет, конечно, главные фишки игры остались на своих местах. Но атмосфера — это нечто. Мрачная скотобойня, по которой разбросаны порубленные туши животных. Банда веселящихся, судя по всему, сатанистов. Кругом кровь. При этом нужно сохранять полное спокойствие и действовать тихо и осторожно.

Графический движок Glacier почти полностью переработан. Благодаря этому, я уверен, игра станет еще более атмосферной. Модифицирован физический движок, который еще во времена второй части Hitman-а различал поверхности и не давал пристрелить противника через стены и толстые двери. Подвергся изменению (в лучшую, надеюсь, сторону) интерфейс. И на этом список нововведений заканчивается. За звуковое сопровождение можете быть спокойны — как и прежде, музыкой занимается Будапештский симфонический оркестр и талантливый композитор Jesper Kid.

Мультиплеера, который нам обещали со времен выхода в свет второй части игры, по-прежнему не будет. И снова его обещают подарить в виде адд-она по примеру Postal 2: Share The Pain. Впрочем, надеяться на это не стоит.

Разработчики очень хотят завершить работы в срок. Если все будет хорошо и им не придется переносить дату выхода, то поиграть в игру мы сможем в конце апреля текущего года. Демо-версию обещают выпустить за три недели до официального релиза. Ждать осталось недолго. Однако есть и плохие новости. Недавно стало известно, что компания EIDOS Interactive приобрела IO Interactive и уже успела сделать заявление, что четвертая часть Hitman-а выйдет в 2005 году. И есть предположение, что серия Hitman превратится в дешевый игросериал вроде Tomb Raider... Но мы по-прежнему верим в лучшее.

**Roll, rolly@pisem.net**

# Fall: Last Days of Gaia

## Воскрешение жизни

*Жанр:* RPG
*Разработчик:* Silver Stile Entertainment (www.silver-style.com)
*Издатель:* пока нет
*Предварительные системные требования:* PIII-800, 256Mb Ram, GeForce 4.
*Сайт:* www.the-fall.com
*Дата выхода:* 4 квартал 2004 года
*Суть:* долгожданная надежда — по предварительным прогнозам приемник Fallout родится в Германии.

**Немецкая компания Silver Stile Entertainment, ответственная за ролевое издевательство под именем Gorasul: Legacy of the Dragon и за тактическую бальзам-стратегию Soldiers of Anarchy, взяла в свои руки работу по реабилитации жанра RPG. У The Fall есть два ориентира — Fallout по устройству мира и Soldiers of Anarchy по навигации.**

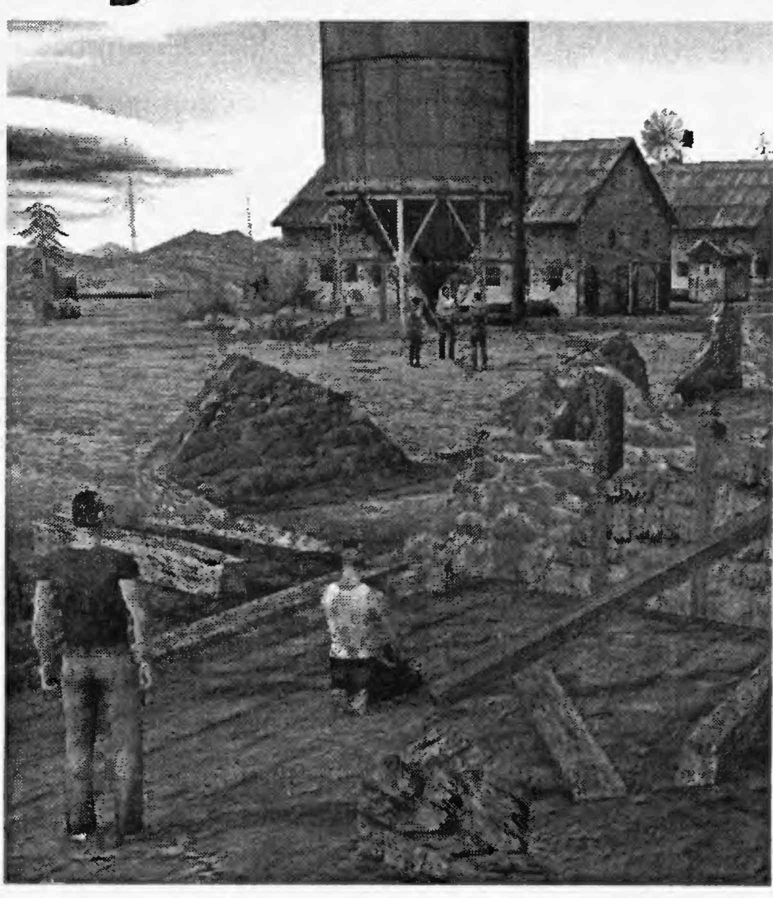
**День стандартам**

Никаких потусторонних вмешательств в классический RPG-синтез не предвидится: все тот же процесс достижения цели путем зачистки локаций и развития партии. Компания ваших миротворцев будет состоять максимум из шести человек. Амбиции их ИИ вы сможете ограничивать немногословными приказами. По миру, представленному пустыней, которая образовалась между Техасом и Аризоной, будут разбросаны некоторые подобия реабилитации былого могущества — разрошиеся города, мелкие деревеньки, заброшенные шахты. Разработчики воссоздадут для полигонального населения образ реальной жизнь: по ночам улицы пустеют, магазины закрываются, выходит в ночной дозор охрана.

С навигацией и управлением проблем не предвидится: меню уже сейчас обучено оперировать многосторчатым инвентарем, карта-компас готова исправно оперировать с просторами радиоактивной пустоши, камера беспрекословно слушается курсора. Количество предметов плавно подходит к трем сотням, NPC клонится к 1000, диалоги расрослись уже до 3000 страниц. Общее число заданий планируется довести до ста пятидесяти. Ведутся разговоры также и о минимальном реализме происходящего: несколько зон попадания в человеческом теле, анимация, позволяющая картинно отображать действия героев.

Бой — вот основное отличие игры от Fallout. Все будет проистекать в реальном времени с возможностью в любой момент поставить игру на паузу.

Как только все происходящее замрет, вы сможете отдать ряд приказаний, которые будут исполняться поочередно. Вмешиваться в ваши действия игровой механизм будет считать нужным лишь в экстренных случаях — выкидывать на экран "Авто-Паузу", предупреждающую либо о появлении нового врага, либо о близости смерти одного из ваших сопартийцев. Доступными станут также и возможность ведения более точного огня из положения лежа или сидя.



*"2062 год. Мечта многих ученых пришла к своему воплощению — колонизация Марса перестала быть невозможной. Годы работы, сотни неудачных экспериментов смогли подтолкнуть нас к истине. Мы создали чудо — терраформеров. Их миссия состояла в высадке на красную планету и трансформации ее неблагоприятной атмосферы в аналогичную Земной. После этого к Марсу отправились бы корабли с первыми поселенцами. Счастье казалось таким близким...*

*Вечный и непобедимый враг — секты, не признающие мирового правительства, на этот раз нанесли решающий удар: терраформеры были украдены всего за несколько дней до их старта. Все усилия, направленные на нейтрализацию угрозы, не смогли удержать фанатиков от реализации своей цели — в атмосферу было выпущено губительное количество углекислого газа. Глобальное потепление — страх тысяч людей — нашло роковой час для своего пришествия. Ледяные шапки на полюсах начали таять, вся Земля обратилась в песок, города не устояли перед нахлынувшими песчаными ураганами. Руины, хаос и пустота — вот, что осталось от былого величия. Мы потеряли все свои достижения в одночасье. Предали праху собственную судьбу. Жизни развеяли по ветру.*

*2083 год. Выжившие вернулись к существованию, когда-то рожденному на заре эпохи человечеством. Не осталось государств, население Земного шара вернулось в первобытное состояние. Вскоре где-то в центре пустыни, на которой в прошлом располагались США, начало формироваться новое правительство. Восхождение к могуществу вышло на второй виток."*

**Ролевое сердце**

The Fall по форме станет классической RPG, пусть и стиль ее явно списан у Soldiers of Anarchy. Ролевая система до безобразия похожа на S.P.E.C.I.A.L., что, конечно, всячески отрицается разработчиками. Она представлена шестью основными параметрами (всенепременные сила, выносливость, подвижность, ловкость, харизма и интеллект в этом круизе снова с нами) и четырнадцатью умениями (список которого изъяли все из того же рога изобилия). Первые можно будет развивать в диапазоне 1-20, другие — 1-99. Как только "скилл" дойдет до отметки "75", вы вольны будете взять какой-либо "перк", способный слегка подкорректировать возможности.

При заполнении анкеты в меню генерации персонажа (кроме обязательного: пол, имя, профессия и место жительства) вам предложат выбрать и форму тела, которая является заменой невозможному в реалиях The Fall пункту "раса": она будет обозначать склонности к различным умениям. Мудрое, судя по всему, решение.

**Графические решения**

О стиле исполнения все скажут скриншоты. Нарочито небрежный подход к отрисовке инвентаря, иконки персонажей, лица которых совмещают в себе все веяния моды человечества за многолетнюю историю. Декорации окружения подарят то, что когда-то скрыла 2D-перспектива: туманные горизонты, обвивающий руины мегаполисов песок, закаты болезненного солнца над изуродованными временем деревнями. Тут надо сказать, что визуальная сторона пока что может поразить разве что дизайном, остальное, конечно, не повергает в священную ярость, но к концу текущего года на отдельных личностей может произвести весьма отрицательное впечатление. Двигатель явно нуждается в реставрации и профилактических работах.

**В ожидании**

Если до конца года разработчиков не постигнет какой-либо конфуз, если все обещаемое не окажется лишь бесполезным и безатмосферным стрельбищем, если дадут так ожидаемую всеми свободу, если материализация этой мечты не окажется надругательством над жанром, — The Fall как минимум претендент на ролевую года.

**Дмитрий"Dwarf"Бойченко, dwarf_bds@list.ru**

АНОНС

# Painkiller

## Убить боль

*Игра:* Painkiller (Single-player Demo Version). ***Размер демо-версии:*** 228 Mb.
*Жанр:* 3D-Shooter. *Сайт игры:* http://www.painkillergame.com
*Разработчик:* People Can Fly (http://www.peoplecanfly.com)
*Издатель за рубежом:* Dreamcatcher (http://www.dreamcatchergames.com),
*Издатель у нас:* Акелла (выход локализации — январь 2004)
***Минимальные системные требования:*** P4-1.4 GHz, 128 Mb RAM, 64 Mb DirectX 9.0b Compatible Graphic Card (Nvidia GeForce 2 GTS Class), 300 Mb HDD Free Space, OS Windows 98/Me/2k/XP (+ SP 1)
***Рекомендуемые системные требования:*** P4-2.4 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb DirectX 9.0b Compatible Graphic Card (Nvidia GeForce FX 5800 Class), 500 Mb HDD Free Space, OS Windows 98/Me/2k/XP (+ SP 1)
***Многопользовательский режим:*** в демо-версии не замечен
***Похожие игры:*** Serious Sam: The First Encounter, Serious Sam: The Second Encounter, Will Rock.
***Дата релиза:*** конец апреля 2004.





**Еще задолго до официального анонса по сети стали активно распространяться слухи о скором появлении на свет первой игры, отважившейся посягнуть на лавры великого и ужасного Max Payne. Одному французскому изданию игровой направленности удалось даже вывести формулу "Painkiller = Killer Of Pain = Killer Of Payne". Однако в одном из интервью разработчики опровергли слухи, заявив, что занимаются разработкой традиционного шутера от первого лица, и в качестве примера для подражания выбрали первый — вдохните глубже! — Doom. Почему первый и почему Doom? Хороший вопрос, но пусть он больше вас не мучает: недавно вышедшая демо-версия даст понять, что в процессе разработки создателями Painkiller руководил призрак Сэма. Того самого, Серьезного. Сюрприз? Возможно. Приятный? Сейчас узнаем.**

### Demo. Ни больше, ни меньше

Демо-версия предлагает не так много, как вы могли себе представить, узнав о ее размере. Всего-навсего три одиночных уровня, первый из которых способен лишь рассмешить вас своими размерами, второй — напугать, а после третьего, арены с боссом (БОССОМ, если быть точнее), вы будете только жалеть о том, что скачали демо-версию, и проклинать разработчиков. Не потому, что плохо, а потому, что мало. Впрочем, этого "мало" более чем достаточно, чтобы оценить мощь грядущего проекта.

Заслышав о Serious Sam, вы наверняка вспомнили огромные, безумно красивые пейзажи, отпадные шуточки в исполнении главного героя, литры адреналина и здоровая порция хорошего настроения. Спешу вас обрадовать: обо всем этом придется забыть. В Painkiller'е вас ожидают темные мрачные антуражи преисподней (увольте, какие шутки!?), декалитры холодного пота и еще более мрачный, чем игра в целом, главгерой, Дэниел Гарнер (Daniel Garner). Этот товарищ — типичный пример идеального героя шутеров от первого лица. Силен и быстр, невозмутим и хладнокровен. Единственное, пожалуй, что отличает его от всяких Сэмов Стоунов, Джонов Маллинзов и прочих Дюков Нюкемов — молчаливость. На просьбу рассказать пару слов о себе лаконично отвечает в духе главного героя Nocturne: "I don't like anybody. I hate monsters". За всю игру (по крайней мере, ее демо-версию) из его уст более не вылетит ни слова. Как уже сказано, внутриигровые события происходят в преисподней. Каким образом туда попал главный герой, думаю, понятно. А вот о том, что он там делает, поговорим подробнее. Запускаем первый доступный уровень, Town.

### Kill the pain!

Мы на поле битвы. Времени на осмотр ничтожно мало. Да какое там мало — его нет вообще. Легионы монстров активно начинают наступать. Рядом валяется одно из четырех доступных в демке орудий смертоубийства. Тра-та-та! Тьфу ты черт!.. Вместо ожидаемого автомата, это оказывается какой-то средневековый самострел, швыряющийся осиновыми кольями. Ну-у, это не серьезно! Впрочем, эта штуковина оказалась не такой уж простой. В альтернативном режиме из подствольника вылетают гранаты. Мгновение радости. И... первая атака отбита. Есть время передохнуть. И теперь все стало более-менее понятно.

Останки злобных тварей в одночасье исчезают, после чего на их месте появляются зеленые шарики — души. Их сбор способствует восстановлению показателя виртуального здоровья. Более того, по достижении собранных душ отметки 50 вы получаете Quad Damage и ускорение. Что называется, в одном флаконе. Правда, ненадолго, всего секунд на десять.

Замечу, количество населяющих Painkiller монстров заметно уступает вышеупомянутому Serious Sam. Однако соотношение количество-качество держится примерно на том же уровне. В отличие от хорватской Croteam, художники-моделисты из People Can Fly не были вынуждены экономить на полигонах. Поэтому качество исполнения моделей противников в Painkiller впечатляет, будь то мертвые рыцари, скелеты или мерзкие ползучие зомби, выползшие прямиком из клипов Cradle Of Filth, зомби — придраться не к чему.

Первый уровень, как уже было сказано, большими размерами не выделяется. Но вместе с тем это самый запоминающийся уровень в демо-версии. Мрачные антуражи заброшенного средневекового города, подвешенные трупы, даже монстры, населяющие уровень, отличаются от тех, кого вы увидите далее. В Painkiller-е присутствует какая-то своя атмосфера. Страшно? Нет, что вы. Жутко? Вот это может быть. Быть может, именно это имели в виду разработчики, когда сравнивали свое детище в Doom-ом?

Но двинемся далее. Второй доступный в демке уровень, The Palace, выполнен в лучших традициях локаций Serious Sam: огромные открытые пространства, соединенные проходами, открывающимися по уничтожению определенного количества противников. И атмосфера никуда не делась, просто здесь она немного меняет оттенок.

Искусственный интеллект революции не совершил. Представители местной фауны соображают немногим лучше табуретки. Обходить стороной брошенные в их сторону гранаты даже не пытаются. Прятаться предпочитают исключительно за пороховыми бочками. Впрочем, ожидать чего-то большего было бы, по меньшей мере, глупо. Причем, это относится не только к рядовым супостатам, но и к боссу — здоровенной такой зверюге с молотом, встреча с которым вам предстоит на третьем уровне демо-версии. Этот гигант хоть и располагает большим количеством хит-поинтов и только одним уязвимым местом (как ни странно, это его молот), туп как сами-знаете-что. Единственное, о чем следует беспокоиться в процессе боя, это патроны.



Помимо прочего, Painkiller располагает вполне конкурентоспособным графическим движком — PAIN Engine. Движок PAIN неплохо масштабируется и выдает приличного качества картинку даже на машинах средней степени продвинутости. Разумеется, о поддержке всех новомодных графических эффектов, вроде шейдеров, речь не идет. Но не стоит забывать о стилистике — темной и мрачной преисподней излишние красоты будут только мешать.

Порадовала физика. Как вам, наверное, известно, в игру был имплантирован небезызвестный физический движок Havok. Вторая его версия, если быть точнее. Взрыв гранаты реалистично раскидывает тела убитых в разные стороны. Осиновые колья красиво приковывают к земле трупы демонов. Впрочем, здесь разработчики даже перестарались. Те самые колья с одинаковым успехом застревают в бетонных стенах, каменных глыбах и даже в веревках.

Большинство объектов на уровне поддается разрушению. Более того, вандализм поощряется — на месте разрушенных саркофагов, ваз и прочих объектов внутриигрового интерьера то и дело появляются золотые монеты. Правда, о пользе, которую они приносят, пока остается лишь догадываться. Есть и еще один не менее важный вопрос — система сохранений. В демо-версии сохраняться нельзя. На пути игрока периодически появляются светящиеся пентаграммы. Что это? Чекпоинты? Тогда логично будет предположить, что в финальном релизе нам придется довольствоваться save-системой в лучших традициях консольных игр. Или люди, умеющие летать, все-таки одумаются?

А музыка?.. Нет, оно, конечно, понятно: композиторы очень старались написать музыку, не способную воздействовать на несформировавшуюся психику основной массы потребителей — детей среднего школьного возраста. А вы попробуйте закинуть в Winamp что-нибудь из норвежской школы блэк-метала. Скажем, Gorgoroth или ранние плоды творчества Dimmu Borgir. В игровую атмосферу вписывается идеально. Чувствуете разницу?

**Roll,**
**rolly@pisem.net**

**От выводов я пока воздержусь. В целом демо-версия игры производит довольно приятное впечатление. Это и неплохие графика с физикой, это увлекательный, хоть и незамысловатый, игровой процесс, это своеобразная атмосфера. На повестке дня остаются вопросы о сохранениях и мультиплейере. Сейчас с полной уверенностью я могу сказать, что потенциал у проекта есть.**

виртуальные радости
Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.
Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова. Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
Подписано в печать 05.04.2004 г. в 18.00. Тираж 30 022 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 2003.